Este portfólio reúne a «Estória da Personagem»: um percurso híbrido entre pesquisa-artística, narrativa ritual e experimentação material que documenta a criação, encarnação e dispersão de uma figura — ora homúnculo, ora querubim, ora demônio doméstico — que atravessa imagens, performances, desenhos e objetos. A proposta central é registrar como uma forma repetida e aparentemente massificada ganha singularidade e espírito através de gestos técnicos e simbólicos: recortes, moldes, cerâmicas, desenhos-mandalas, fotos de performance e pequenas instalações servem tanto como testemunho dos processos quanto como peças da própria narrativa.

No centro do trabalho está um episódio-limite: um encontro inaugural, quase visionário, que funciona como motor emocional do projeto e que se manifesta em trechos de relato e em imagens de expulsão/expurgação, rito e descoberta. A essa matriz poética ligam-se procedimentos práticos — a fabricação de formas, as transformações por meio da cerâmica, a recombinação de materiais descartáveis — que traduzem o imagético em objeto. Ao mesmo tempo, séries de desenhos e mandalas aparecem como dispositivos meditativos, mapas simbólicos que ajudam a transmutar a experiência em padrão visual e a ancorar o projeto numa disciplina do traço. As imagens fotográficas documentam várias fases: o nascimento performático da Personagem, a quarentena simbólica que precede a sua “vida”, as encenações em espaços íntimos e públicos, e as montagens finais.

Em cada imagem o leitor encontrará uma combinação de ateliê e rito — a materialidade da argila, do papel e do tecido dialogando com o gesto do corpo. Nos textos de apoio, explanações teóricas e breves reflexões sobre arquétipos — homúnculo, querubim, diabinho da garrafa — situam as imagens em tradições históricas e simbólicas, sem torná-las meramente ilustrativas: são parte da investigação conceitual. Para ler o portfólio com proveito, recomenda-se começar pelo relato liminar, que situa a poética e dá o tom; seguir pelas seções técnicas, que descrevem materiais e procedimentos; e, por fim, percorrer as séries de imagens contemplando-as em sequência, para perceber a curva narrativa do projeto (encontro → desagregação → recomposição → encarnação).

Este portfólio propõe uma pergunta: que diferença faz a visibilidade quando pensamos não só em mostrar, mas em dar sentido?

O trabalho convida o leitor a atravessar imagens e textos como quem participa de um ritual — não para chegar a uma conclusão definitiva, mas para perceber as transformações que ocorrem entre o gesto e o objeto, entre o repetido e o singular.

ESTÓRIA DA PERSONAGEM

Silmar p RioMar

(2018-2024)

Se é ficção ou realidade eu não sei, se é verdade ou mentira tão pouco importa, o que quero contar trata-se talvez, de uma projeção da minha consciência que experimentei por intermédio da imaginação.

Era um domingo estranho, apesar do tempo sem nuvens e do sol quente alaranjado, no auge do dia, e não tinha quase ninguém na rua. Caminhei meio quilometro, atravessei um deserto sem fim, quando de repente, me deparei com a frescura do mar que me apareceu como miragem.

Eu estava nu, o vento continuo e sereno rodava alegre por todos os cantos da minha pele, que sem a estrutura dos ossos e o peso dos músculos e gordura; parecia se mover como um tecido leve, animado em uma dança alegre. Ao meu lado um cantil, de aproximadamente um litro e meio de água fresca, misteriosamente materializado, uma oferenda.

Bebi com gosto e senti calma de acolhimento. O som continuo das ondas e aquela atmosfera confortável me convidava insistente à quietude. Estendi a canga e me sentei em posição de lótus, logo adentrei em uma concentração profunda, sem resistência. Embalado pelas forças telúricas da natureza passei a contemplar uma profusão de imagens difusas, uma mistura de memórias conhecidas, saudades de algo que nunca vivi, seres e situação em forma de imagem que criados uns dos outros, tomavam forma e desapareciam em manifestações auto-geradas. Possibilidades múltiplas emanadas com fúria e velocidade de minha própria mente.

Senti um enjoo, algo como um amontoado de coisas que não era eu, um excesso-pesado; era a bagagem desnecessária para a jornada que estava prestes a começar. Senti um liquido viscoso e denso subir pelo meu estômago, um jato de matéria jorrando veloz da minha garganta, até que destituído de qualquer controle sobre meu corpo, deixei que saísse pela boca todo aquele apego ao transitório, o medo, o sentimento de separação, as ideias e crenças velhas e empoeiradas, os grilhões que me atavam a circuitos de sujeição a ordens estabelecidas, por poderes sombrios, muito antes de eu ser corpo na terra.

Vomitei alto e forte, sem constrangimento, acompanhado de uma voz sábia que me instruía sobre cada gota daquele liquido ácido que eu liberava, e que já não era mais parte do que eu estava prestes a me tornar. Cada gota daquele liquido denso que saia de mim, tinha uma explicação, a voz, aquela consciência que equivocadamente posso dizer minha, já que se apresenta desdobrada, me trazia a compreensão com clareza e direção.

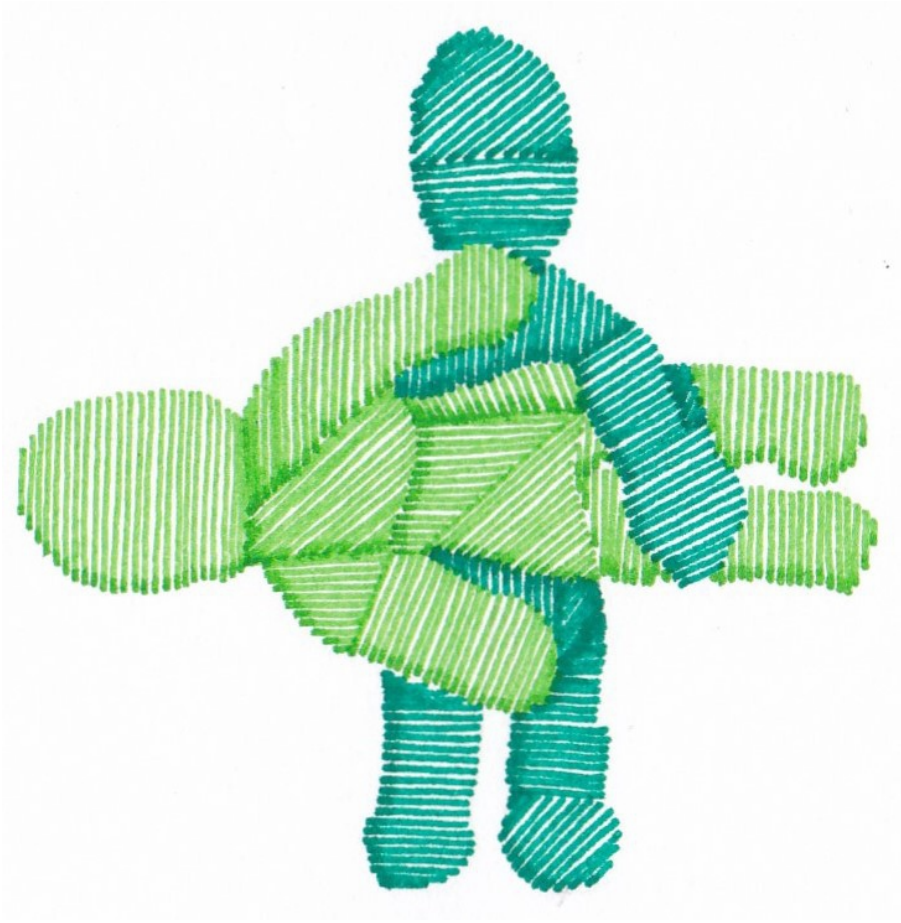
O que já estava fora de mim era aquilo que nunca me pertenceu. Foi oferecido solene à terra que, em seu infindável labor, sugará sem pressa, aquelas partes doentes de mim. Nas suas profundezas, há de transformar os males em luz, em alimento para a vida que continua a brotar, em mais vida.

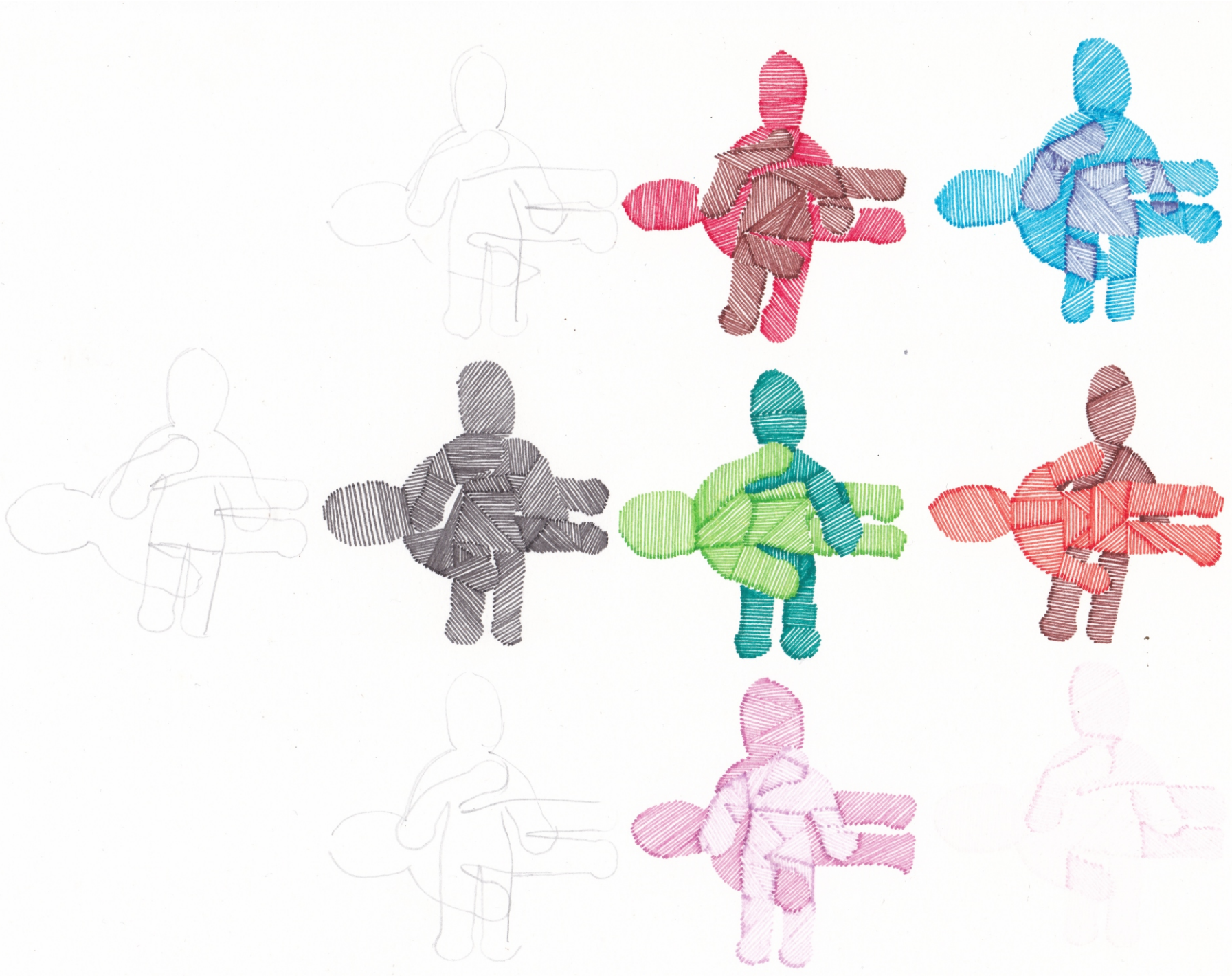
Liberado de todos os contratos e pactos de associação, eu estava vazio do que conhecia de mim e entusiasmado pelo por vir. A última coisa que me lembro de fato é que já não me importava o mundo fora, nem paisagens e nem pessoas, eram asas imensas crescidas por dentro do passageiro corpo humano que eu ainda habitava.

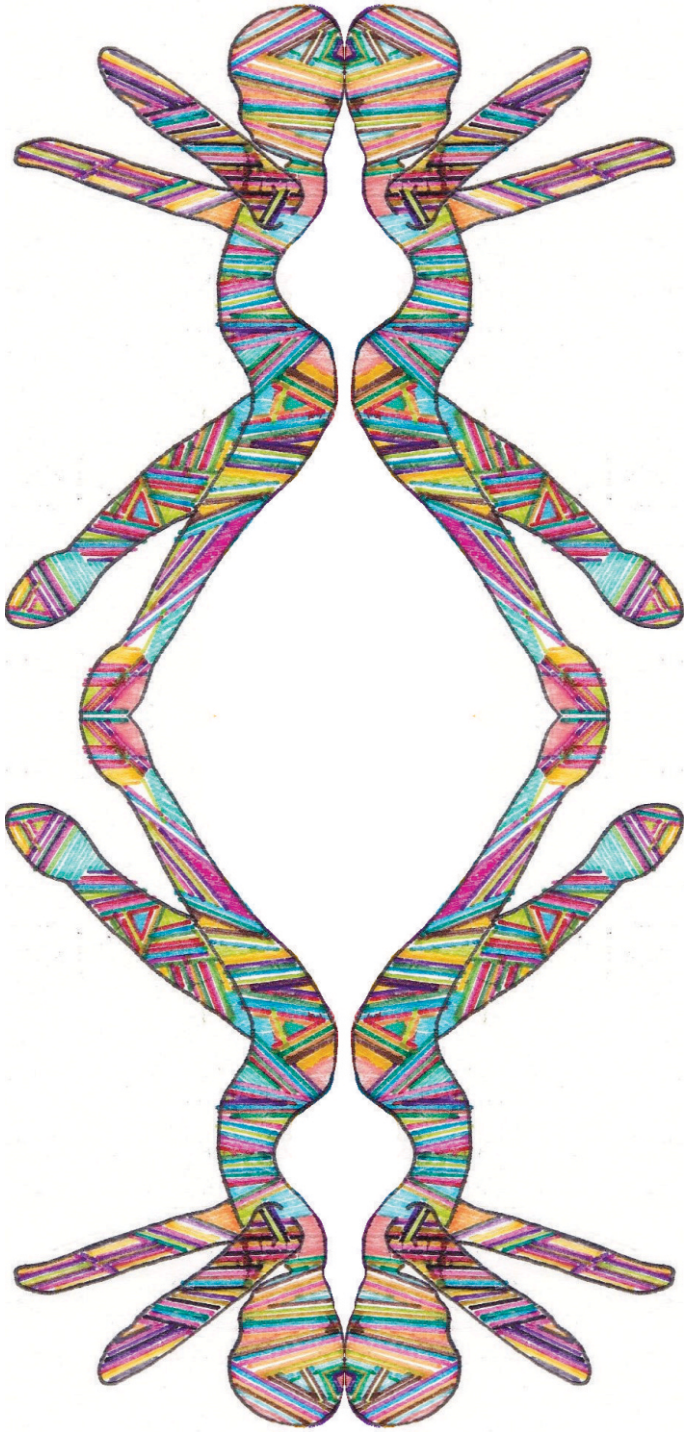
Ancorado nesse vácuo, me deitei no colo de uma senhora velha que vestia um manto em camadas de tecido cru azul, amarelo e vermelho. Eu não me debatia; apenas aceitava flutuar naquelas águas de cores, tranqüilo e protegido.

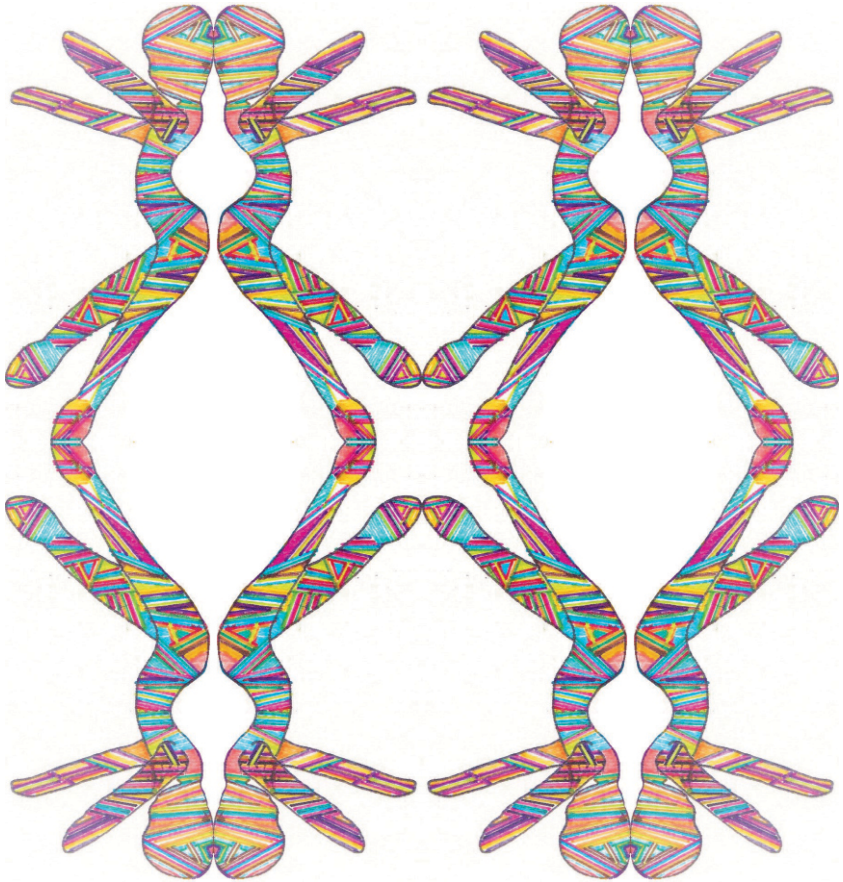
Eu me auto encantara com o vento que seguia movendo as águas do mar diante de mim. Em minha direção, surgia um ser sinuoso e ondulado, uma serpente imensa e translúcida, a medida que serpenteava, ia cintilando em todas as cores do espectro e deixava um rastro cor violeta, como uma pedra ametista posta contraluz do sol brilhante.

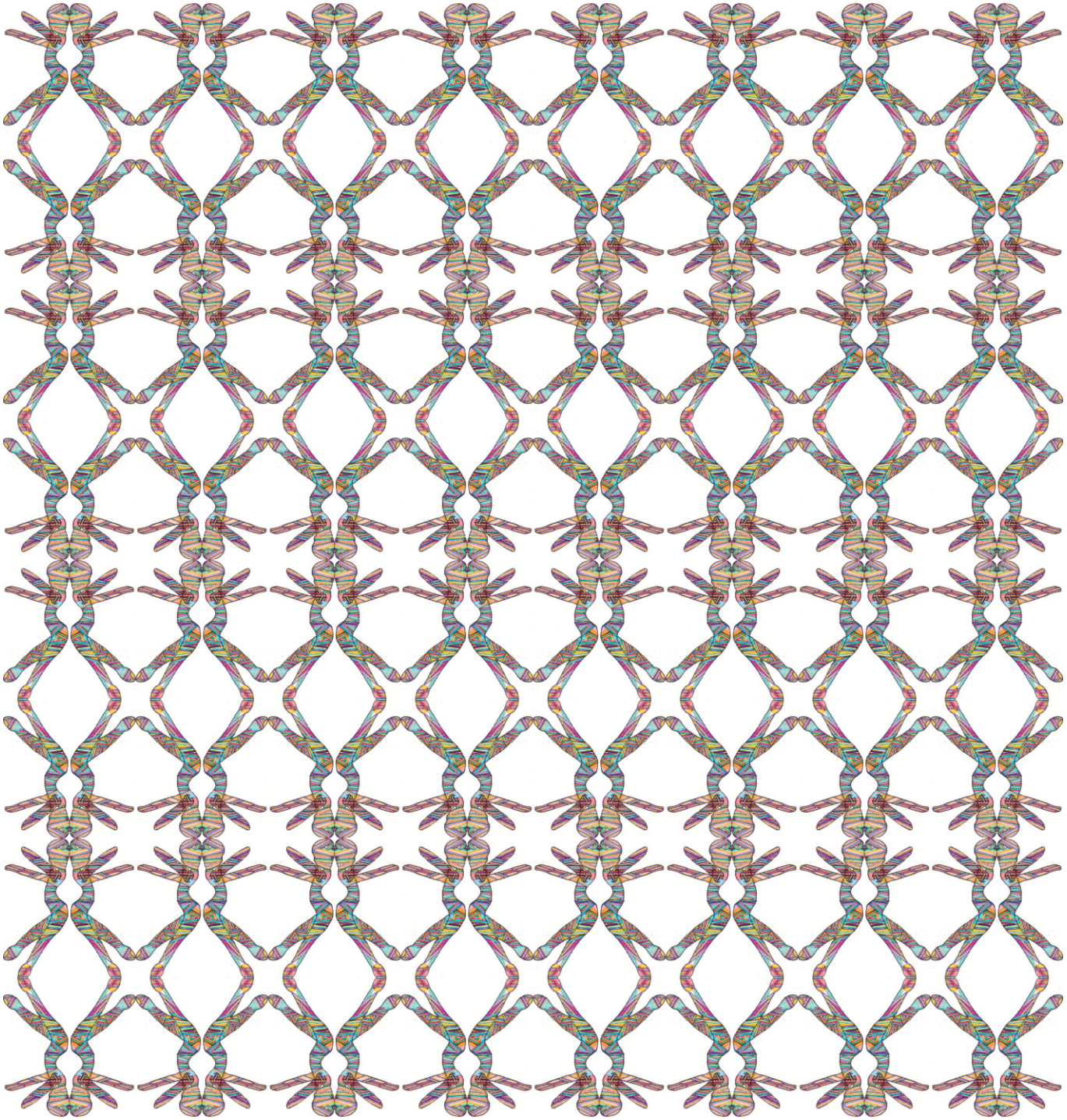
Esse ser dançarino desaparecia dos meus olhos e voltava a ser oceano, brincante, aguardava uma sutil distração de minha atenção refratária, e tornava a dançar serpente diante dos meus olhos.

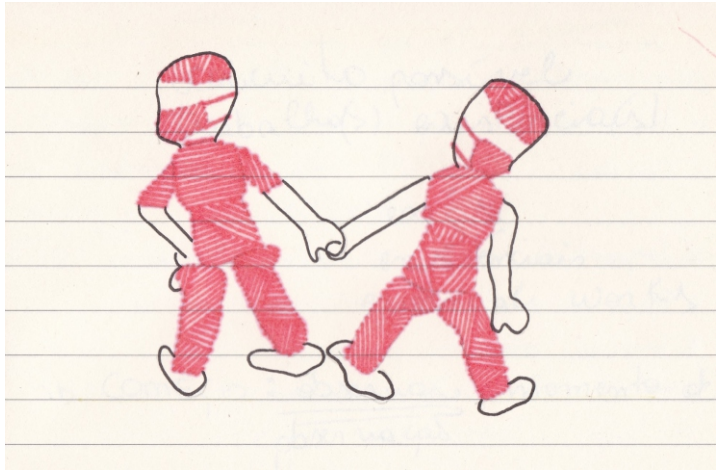


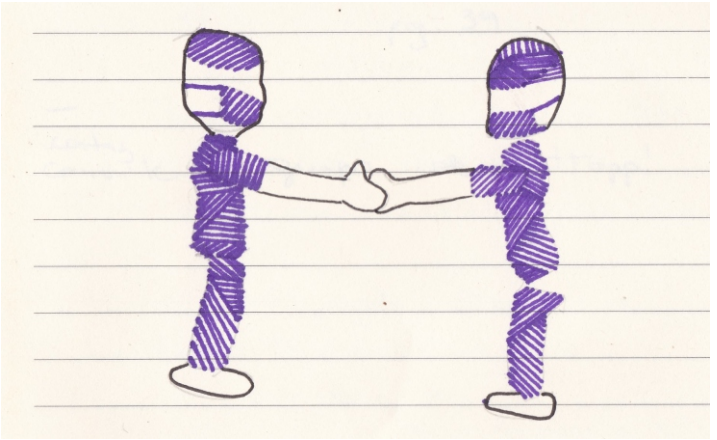


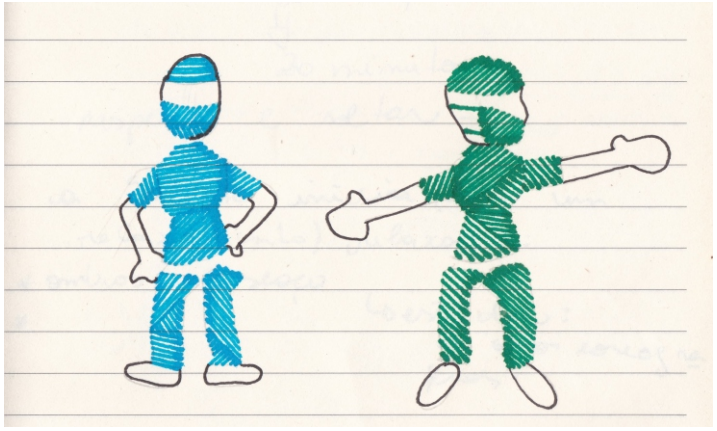


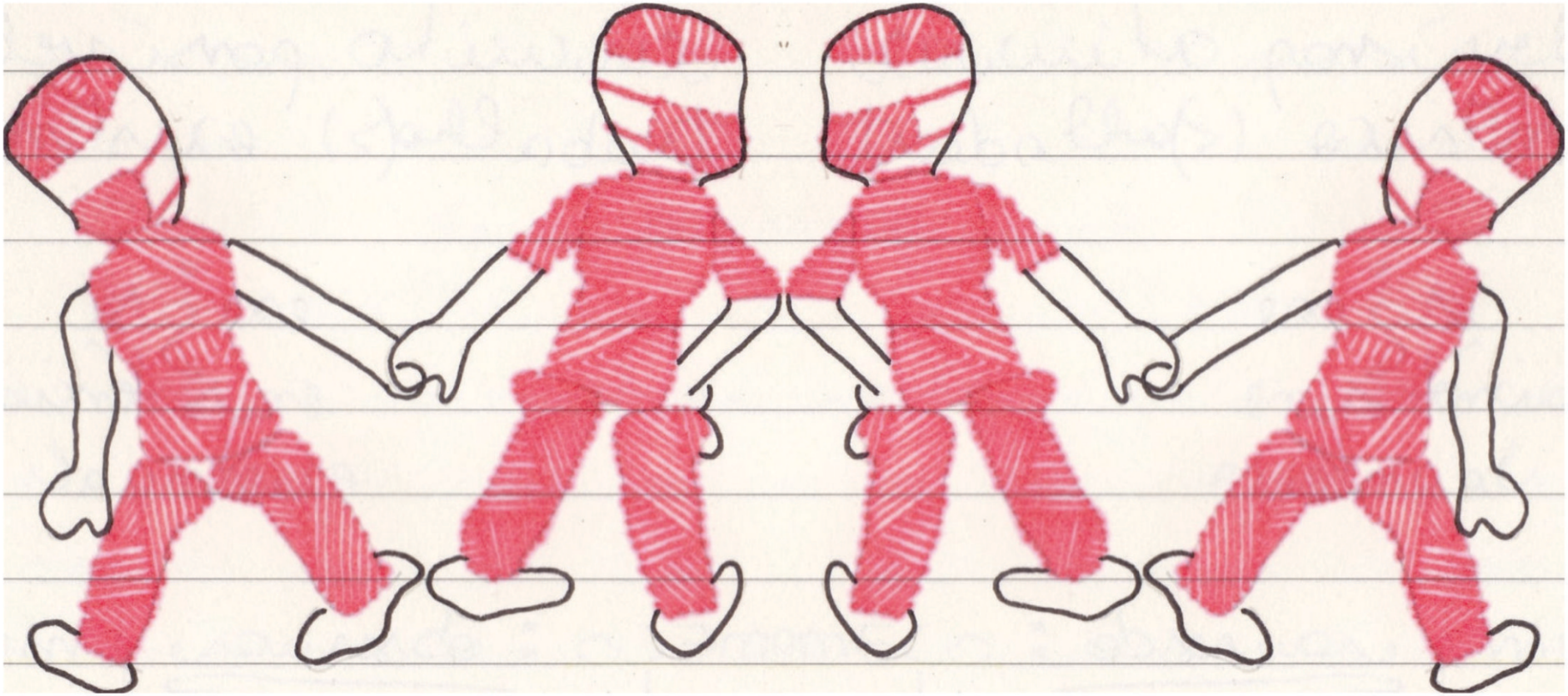


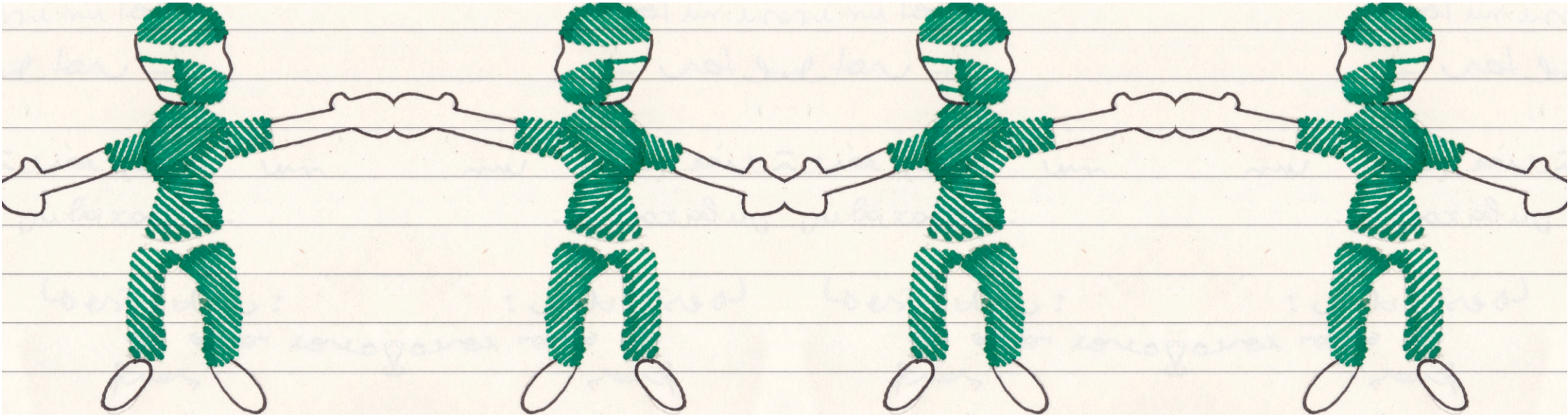


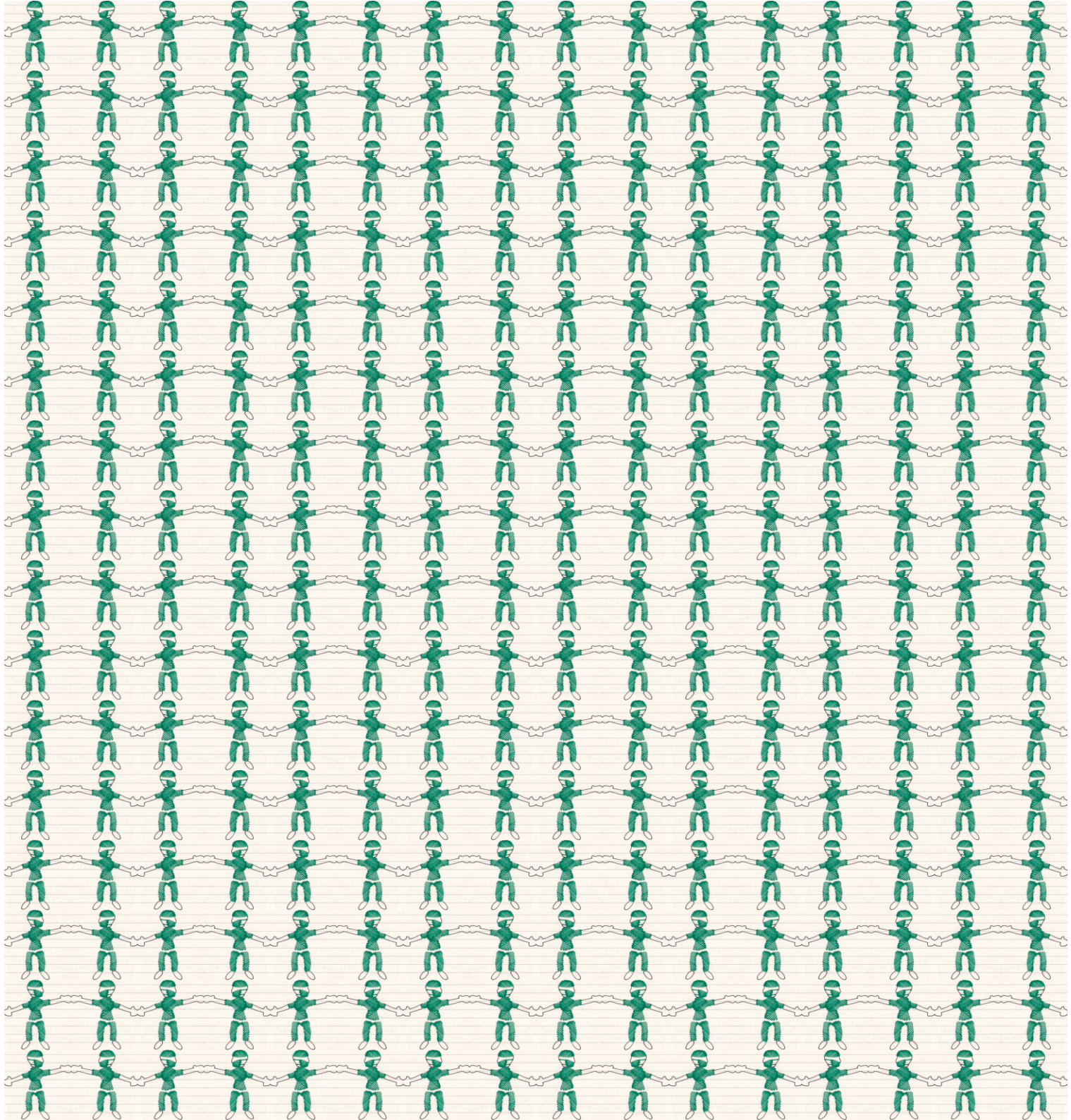












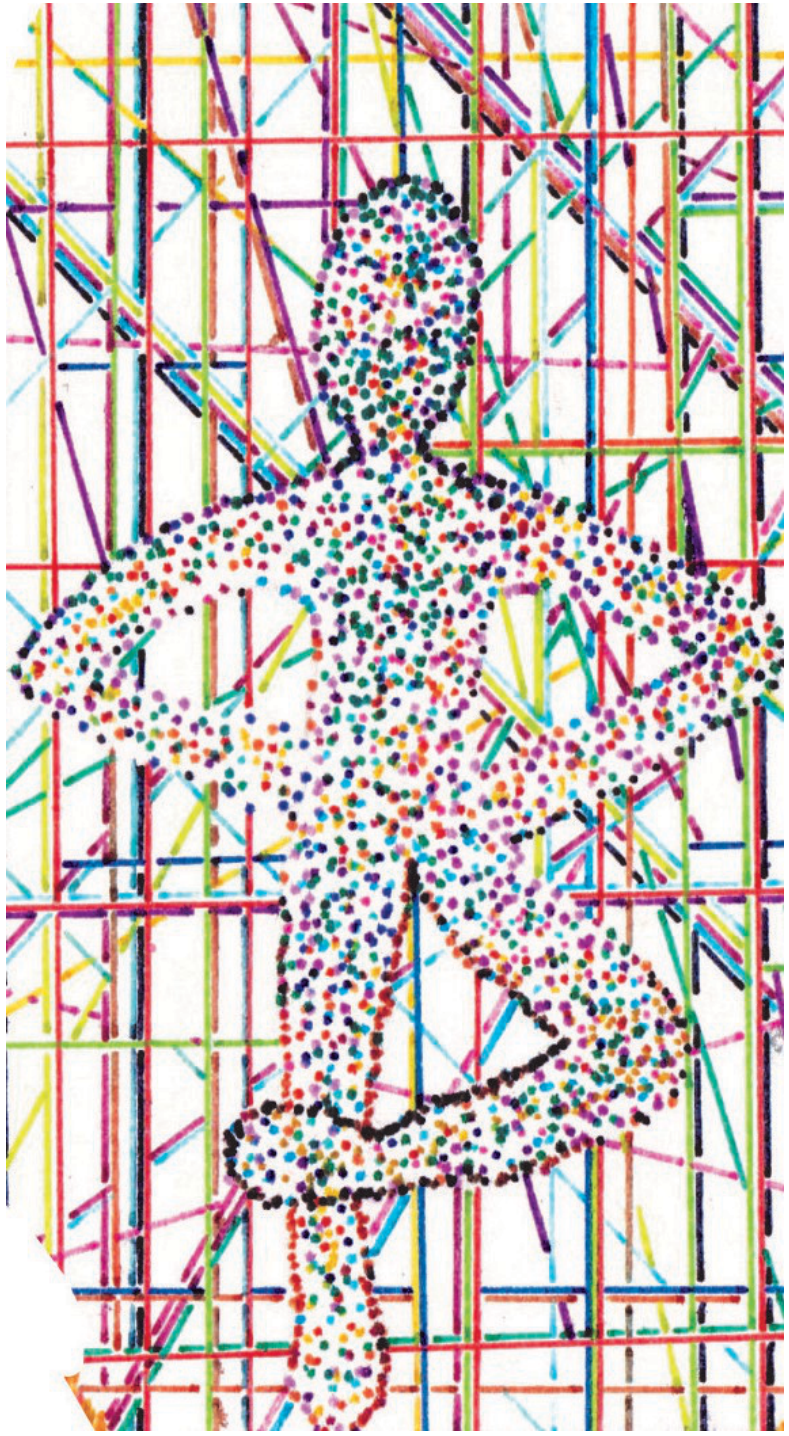
ESTÓRIA DA PERSONAGEM

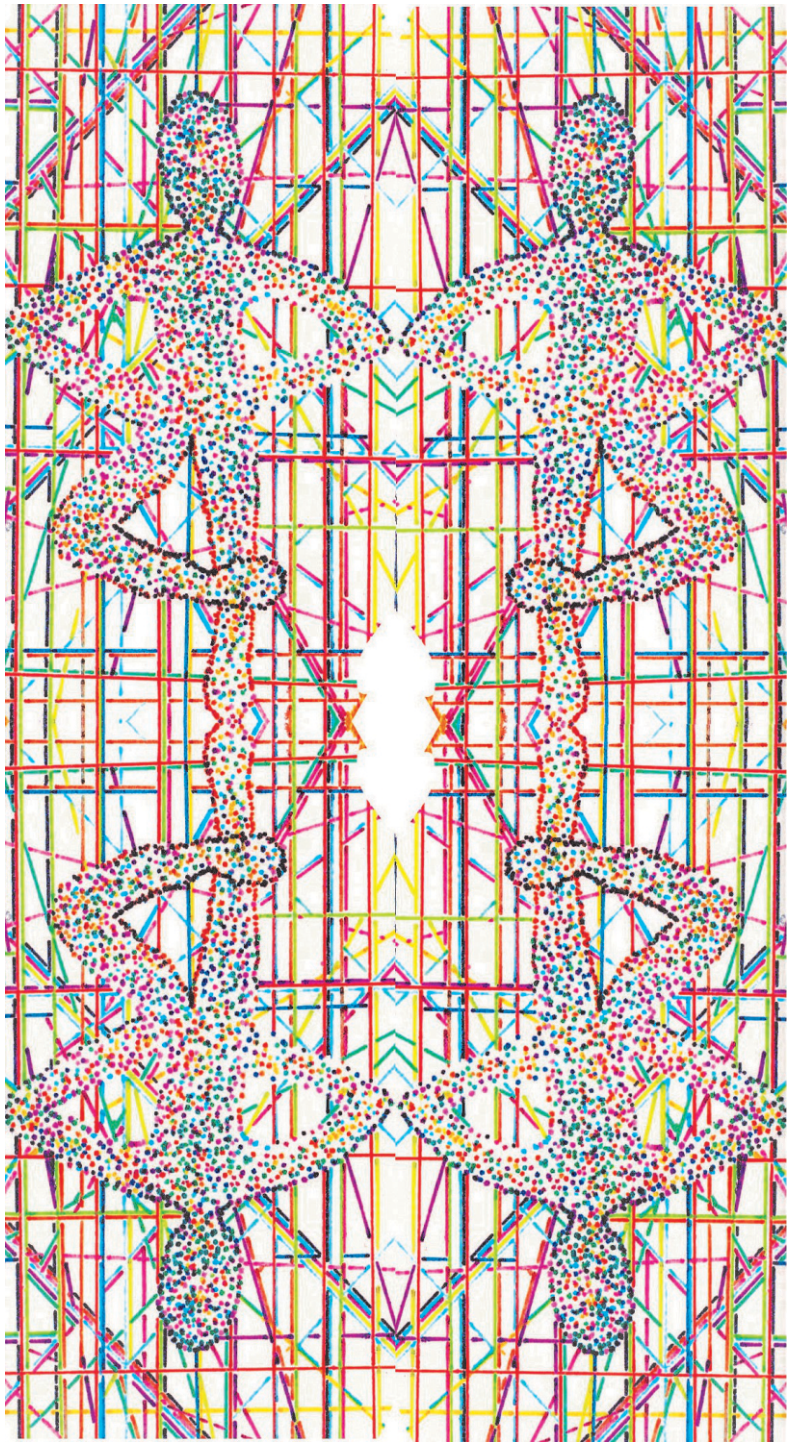
Primeiro, chamei aquele corpo anônimo de boneco plástico*: A Personagem*. Depois os vi como uma possibilidade escultórica, fácil de desmembrar e recombinar. Passei a metamorfizar as partes de seu corpo, adicionar corpos em outros corpos, montar grandes seres de muitas pernas e braços, fundir seu corpo em outras formas plásticas.

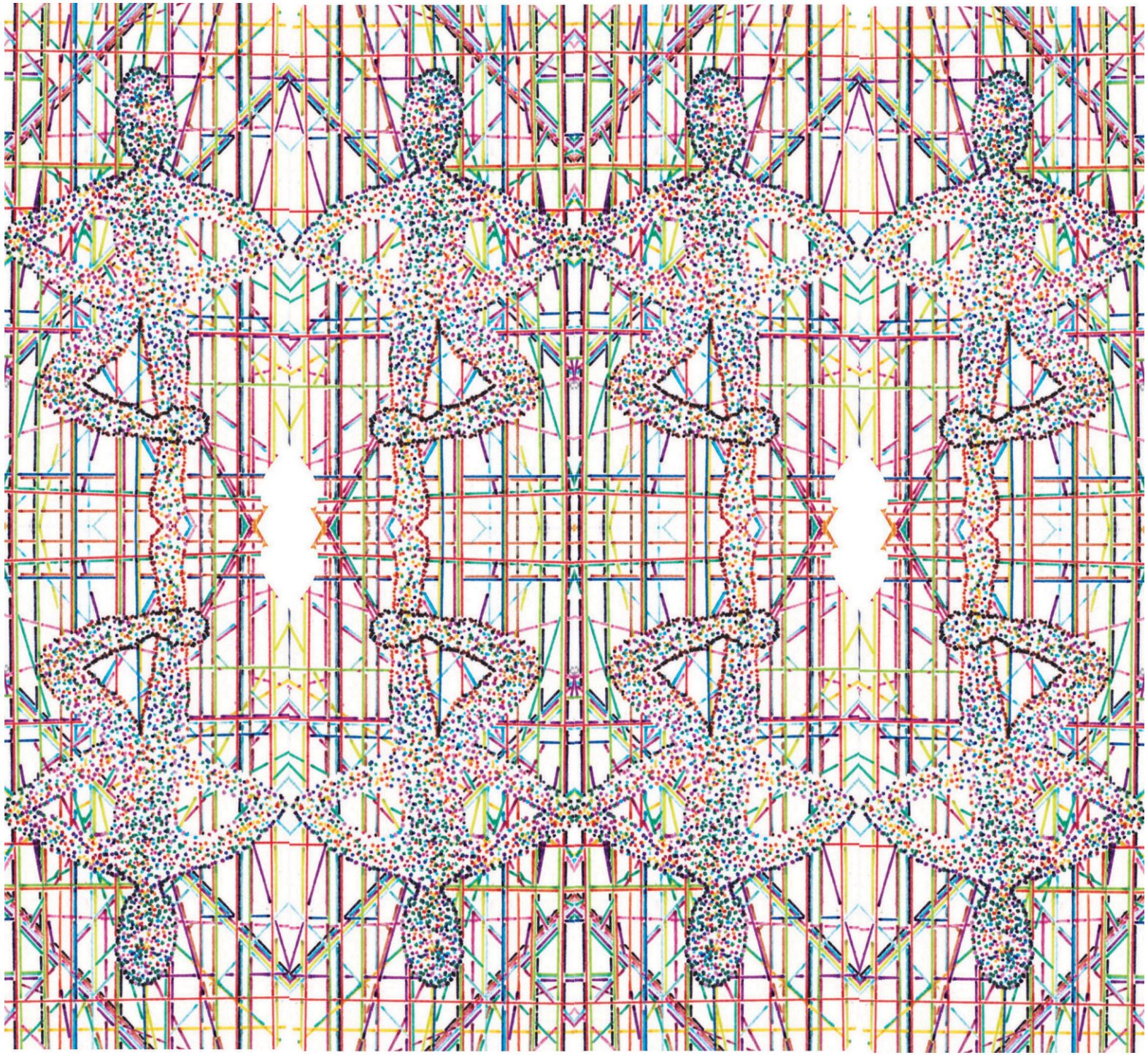
Aquilo era um mundo de *Hieronymus Bosch*, verdadeiro *Jardim das Delicias Terrenas*, em versão tridimensional. Eu retornava à infância onde tinha verdadeira obsessão por brinquedos muito pequenos: mini homenzinhos, espólios de balão surpresa, surpresas de *kinder ovo*, utensílios domésticos para casas de boneca e toda sorte de miudezas que simulavam coisas grandes da vida cotidiana.

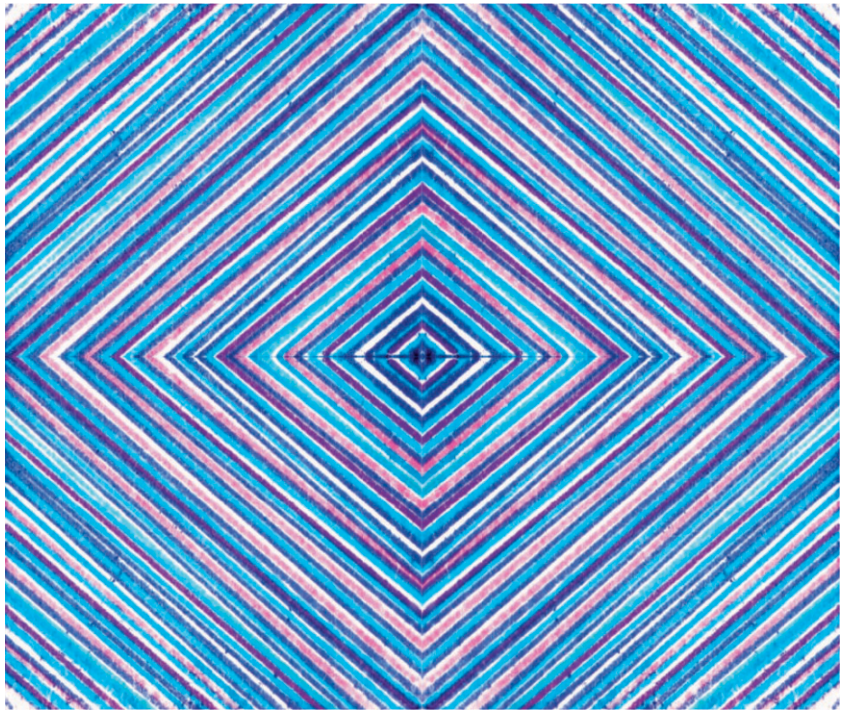
Tirei sua forma em molde de gesso e repliquei em cerâmica, obtive cacos de barro que parecem com relíquias arqueológicas, preciosos achados de antigas civilizações, expiações mortuárias, ex-votos, voodoo, feitiçaria. Até que um dia pressionei aquele mini corpo contra a folha de papel em branco e contornei, à lápis, a pequenina silhueta *Daquela Personagem*, eu acabava de resolver ali meu problema com a representação do corpo no plano bidimensional. Ao tornar-me desenho em *A Personagem.*

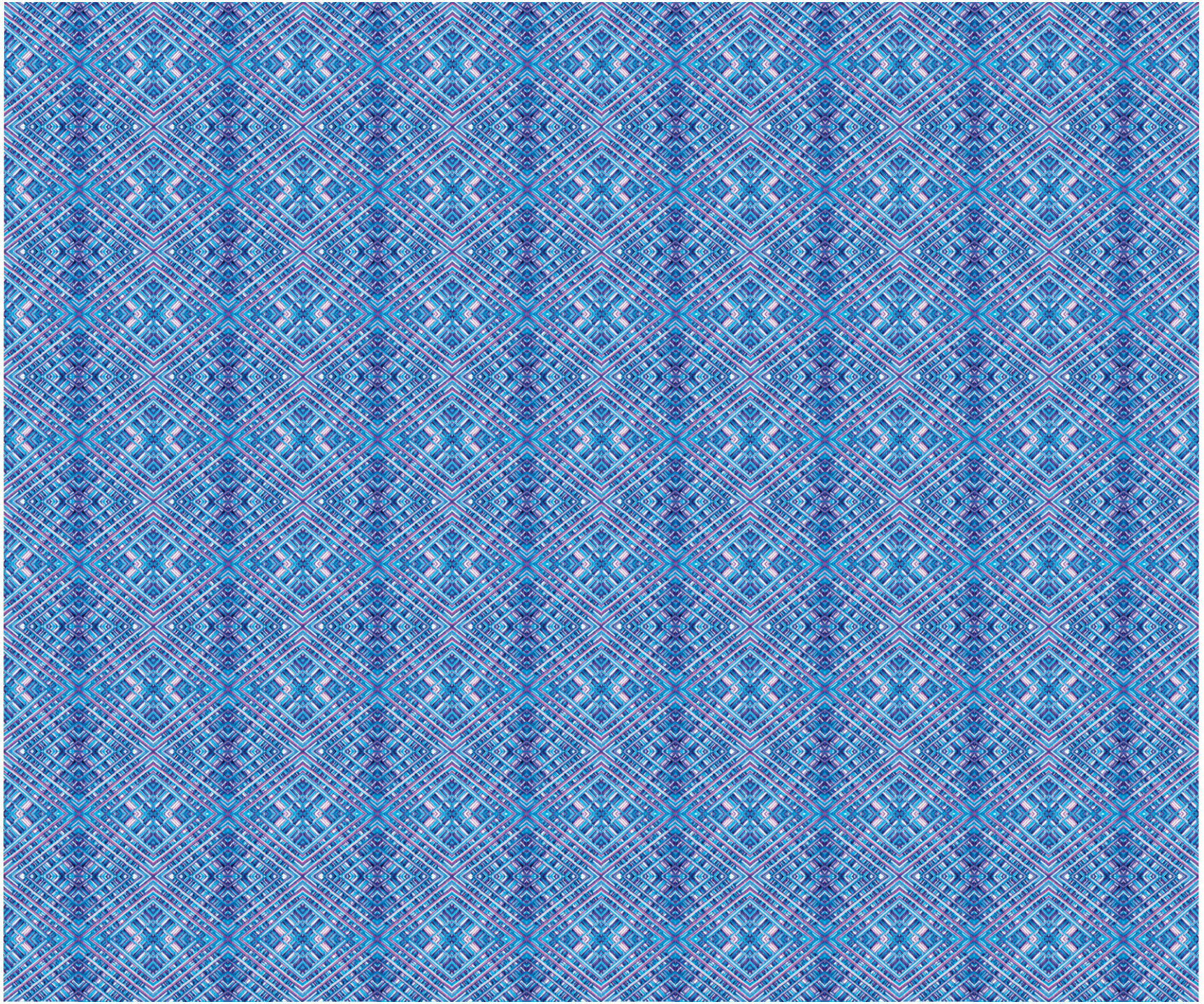
Cliquei muitos tipos de cena, fiz *Da Personagem*, uma verdadeira estrela fotográfica.

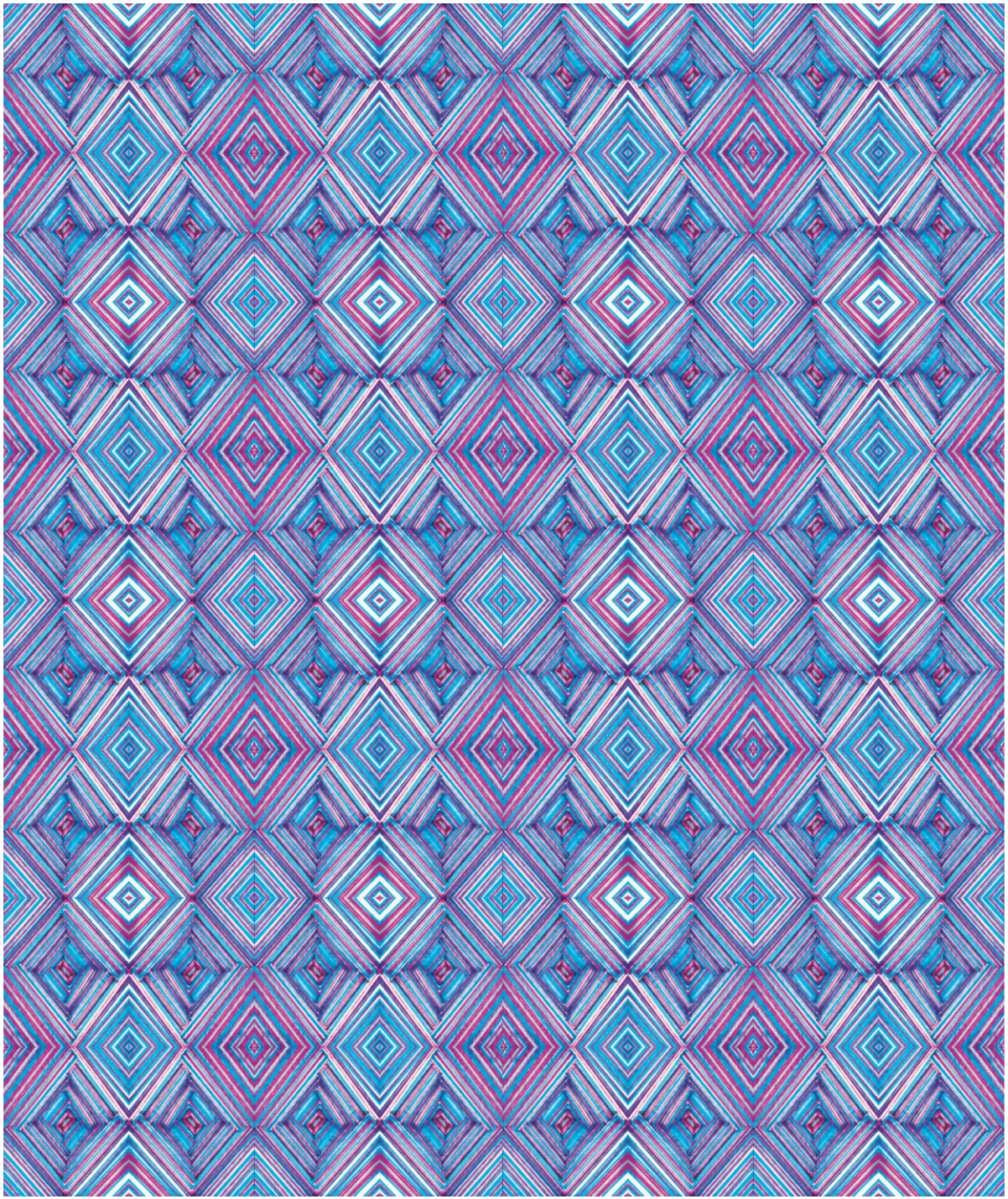


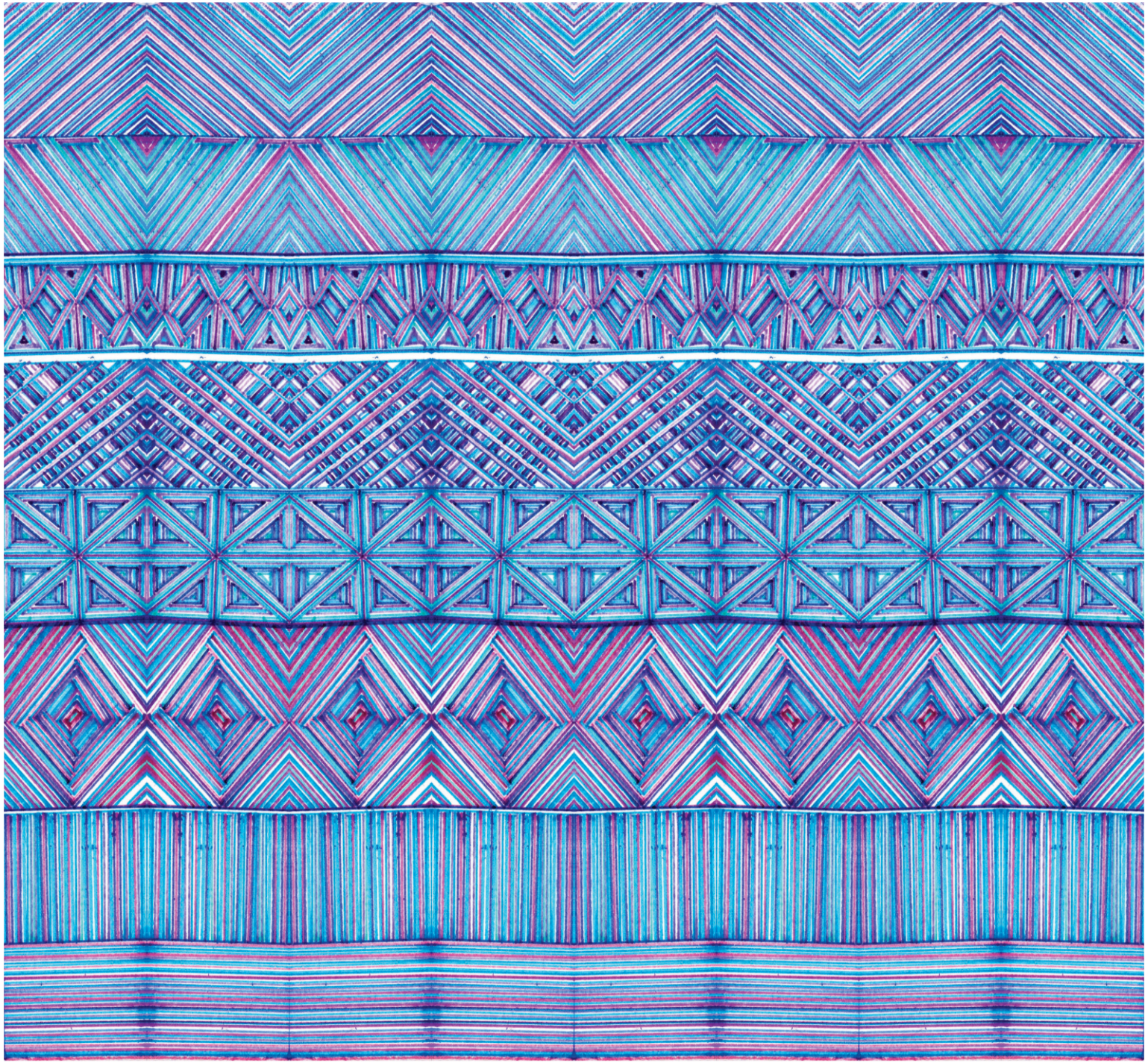


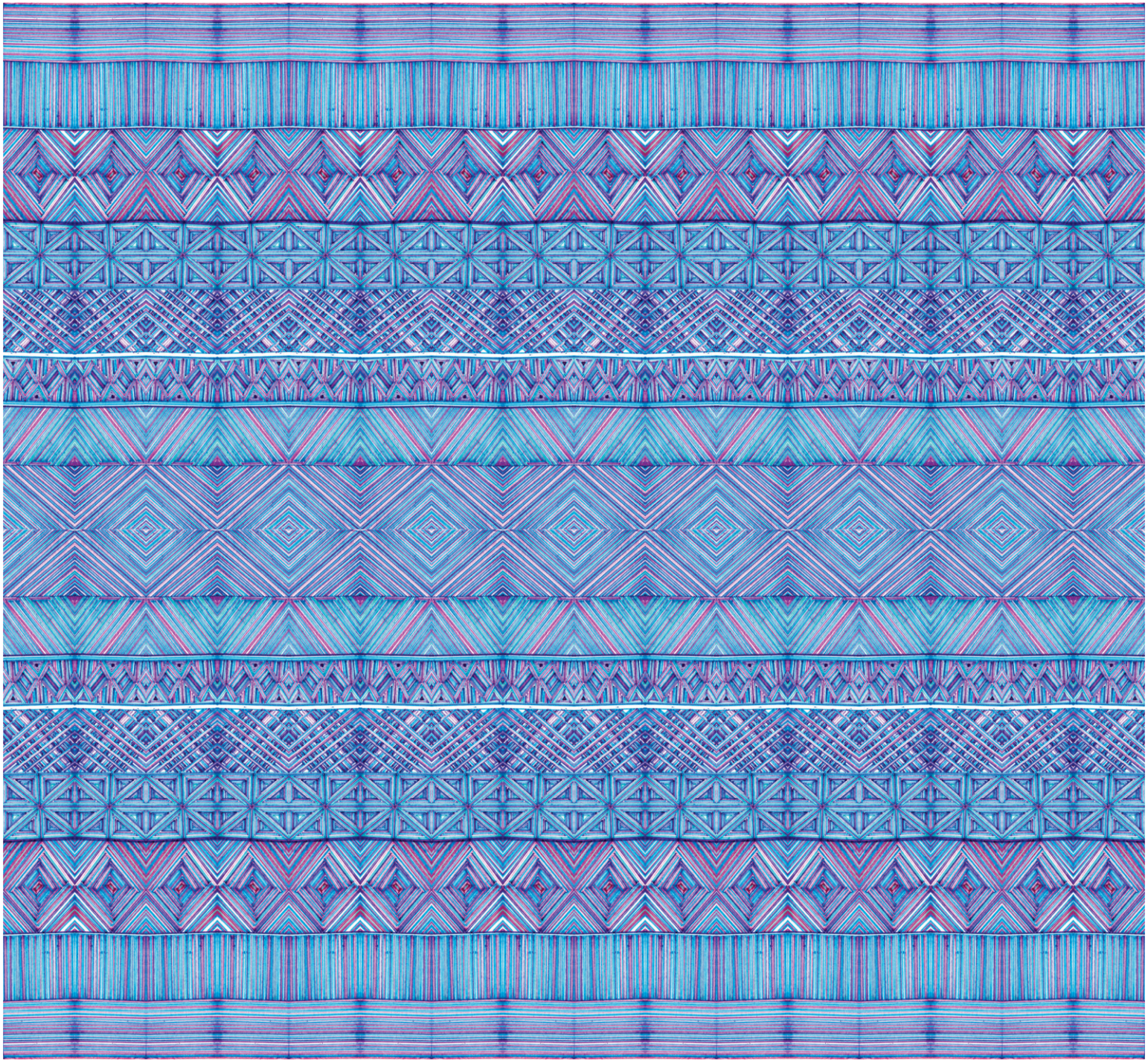


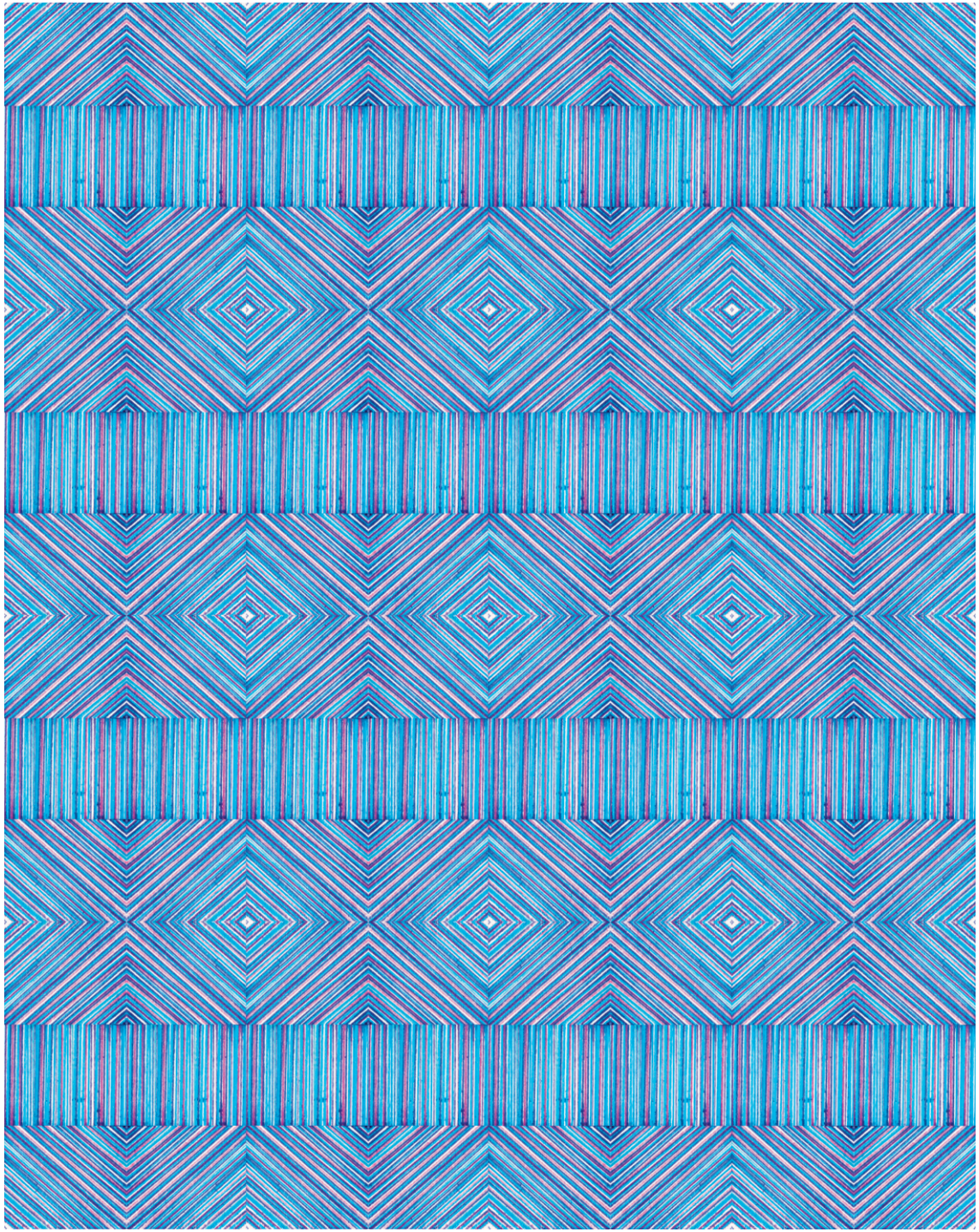


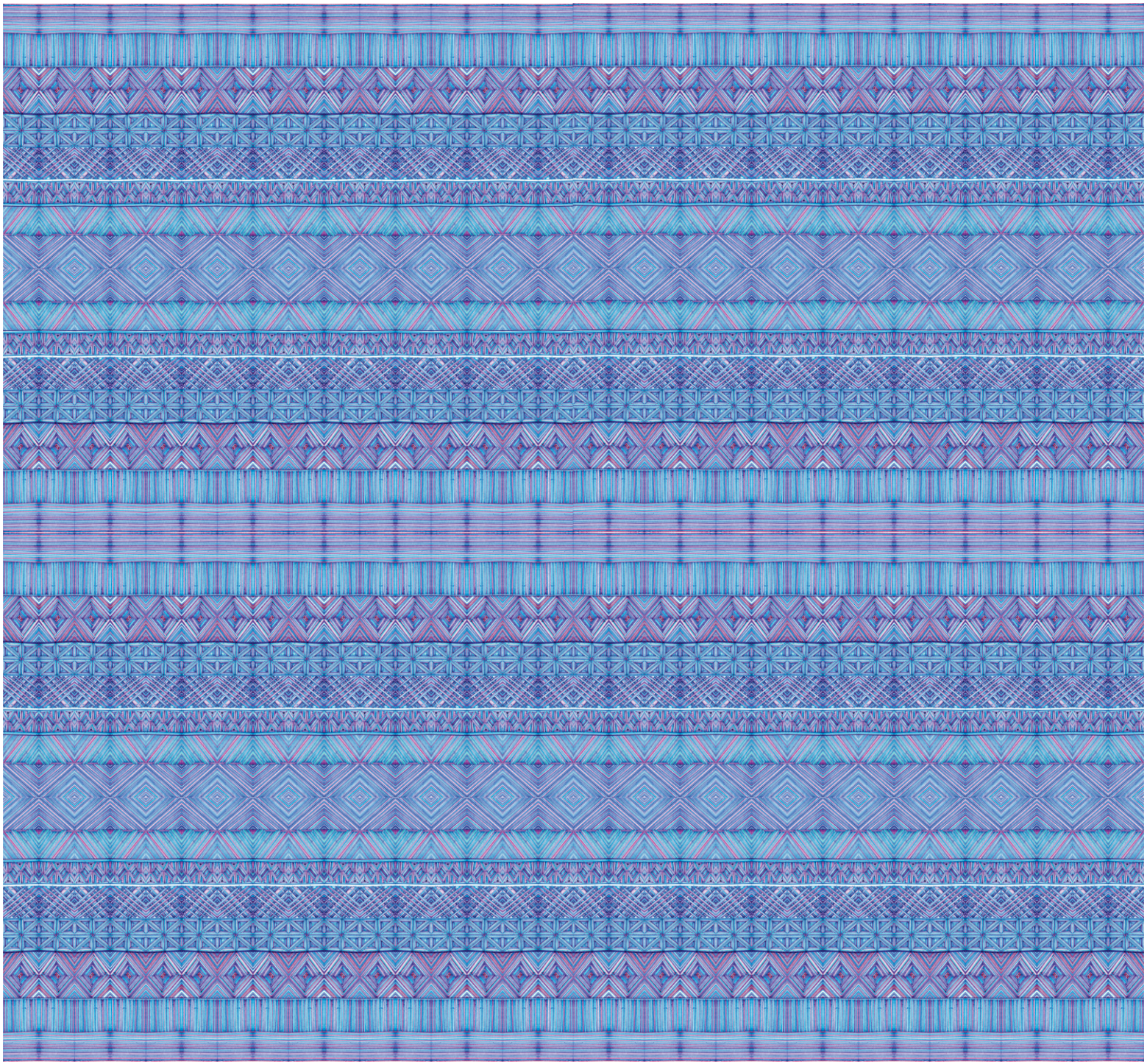








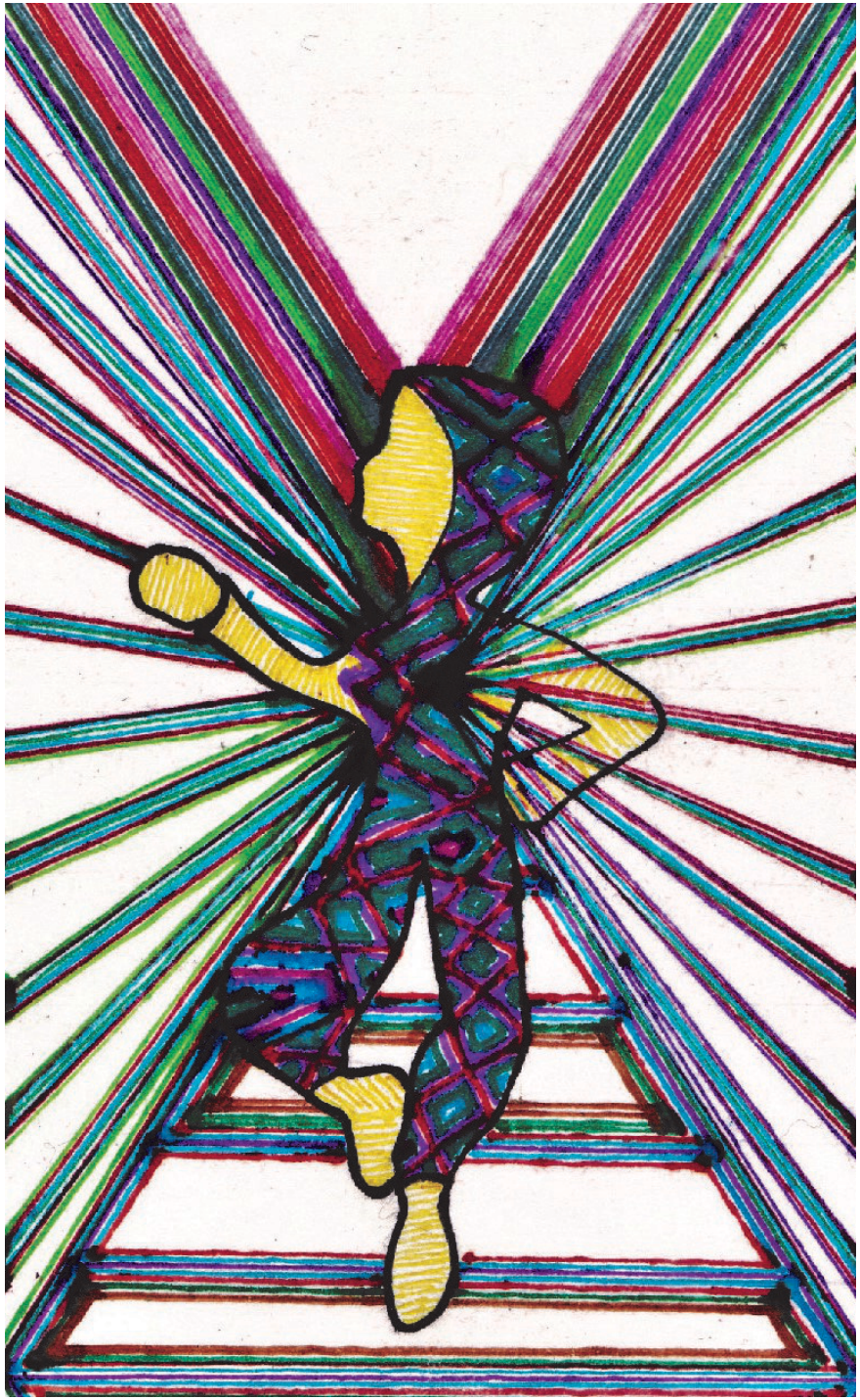




Eu e a Personagem, nos encontramos pela primeira vez, nus. Eu havia me dedicado a explorar uma série de situações a partir da paisagem e do meu corpo nu revestido de objetos comprados nessas lojas de coisas da china que vendem quinquilharias, bugigangas e badulaques. Passei a escavar esses sarcófagos da cultura industrial em busca de símbolos que pudessem ritualizar a minha própria presença no mundo.

Até que encontrei esse ‘serzinho’ nu. Amontoados, uns aos outros. Comercializados em embalagens plásticas transparentes-visíveis. Na natureza o visco que encobre os recém-nascidos é o oposto, transparente-invisível, sua constituição biológica se desfaz no tempo, impossível de contenção. Na natureza, é comum também, entre as diferentes espécies, os seres, virem ao mundo em ninhadas. A personagem é vendida nesta bolsa transparente-visível contendo diferentes unidades de sujeitos, geralmente em grupos de cinco, mas na internet, é possível adquiri-los em sacos de até 300 unidades.

Quando nos encontramos eram cinco no pacote ao total, num saco transparente, fechado por uma etiqueta cujo a comunicação visual impressa, endereçava aquelas criaturas direto ao universo das festas infantis, onde deveria ser confinados em balões surpresa. Podem servir também para as lembrancinhas de festas, porque podem ser caracterizados com vestidos de noiva e noivo ou debutante. Seu gênero se constrói no presente onde, se desconstrói também.



A Personagem faz simulação.

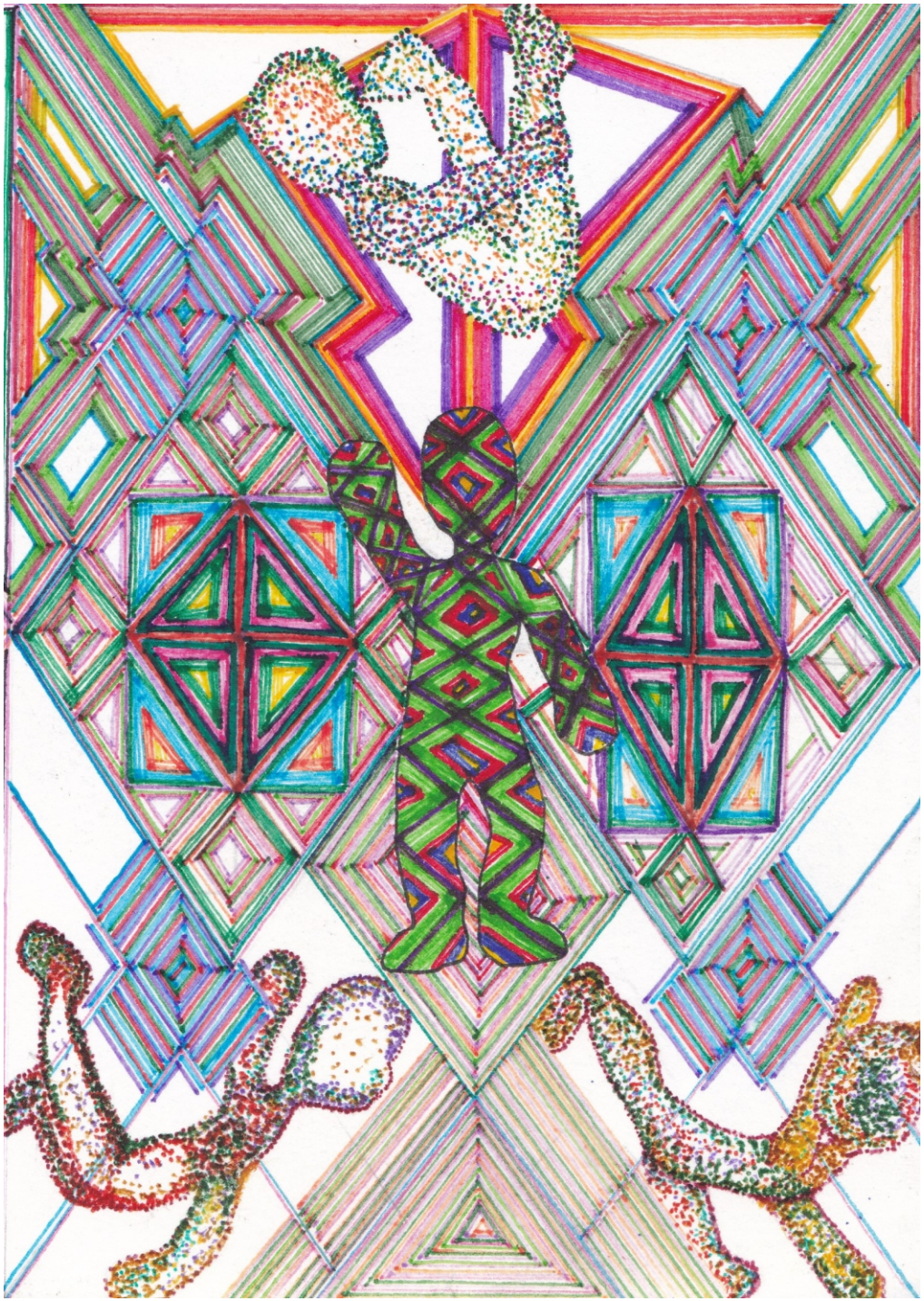
Uma vez, uma amiga me enviou um exemplar direto da Bahia via correi, vestida de baiana, adornada com uma roupinha de fitinhas do senhor do Bonfim, e que era vendida como suvenir nas ruas turísticas de Salvador.

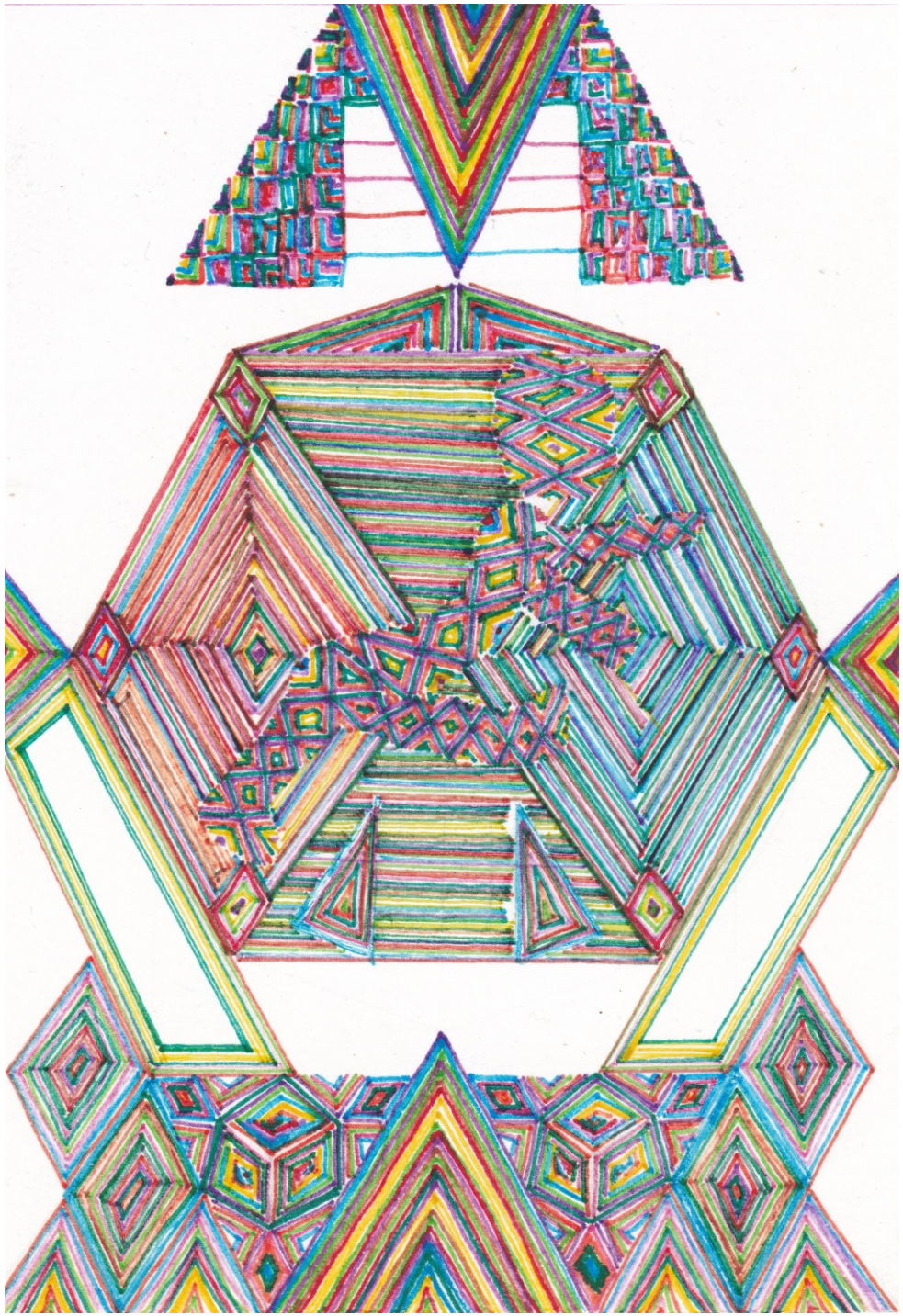
Já vi A Personagem como madame, fixada com cola quente, em suntuosas abóbodas cravejadas de lantejoulas; como moço distinto, figurando profissões inspiradoras para jovens trabalhadores, como uma pessoa comum, indistinta da massa de seus iguais, fixadas em maquetes onde representam todo tipo de gente, inclusive, pode-se procurar por eles em lojas como: boneco de maquete. Já os vi como santo católico, druída, fada, gnomo, elfo, duende, exus e pomba-gira.

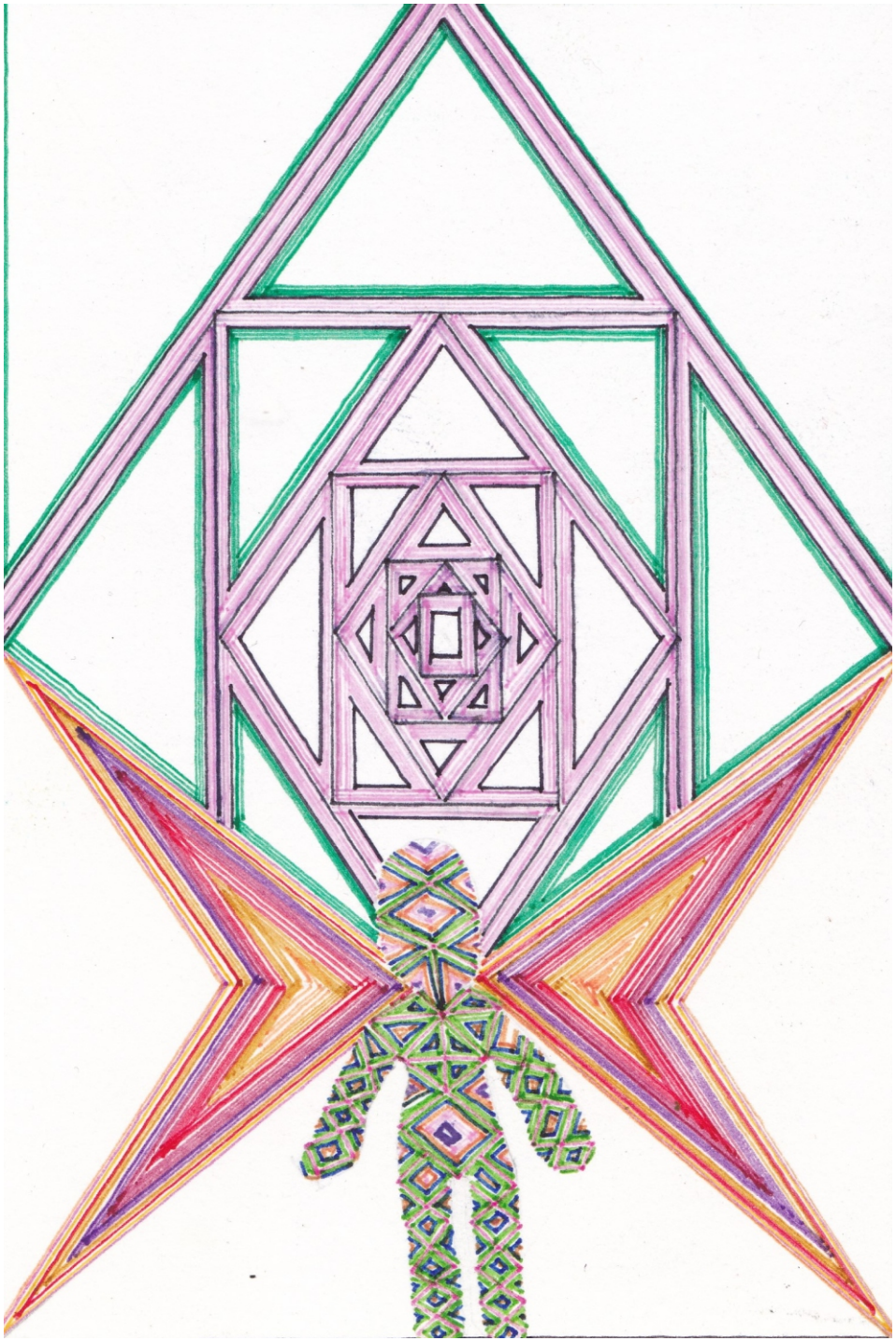
Mas, voltando ao relato de nosso encontro, quando os vi naquela loja do centro, foi um encantamento recíproco. Algo de mim é, naquele corpo tão nu, tão sincero-alegre. Eu também me transformo em todas essas Personagens.

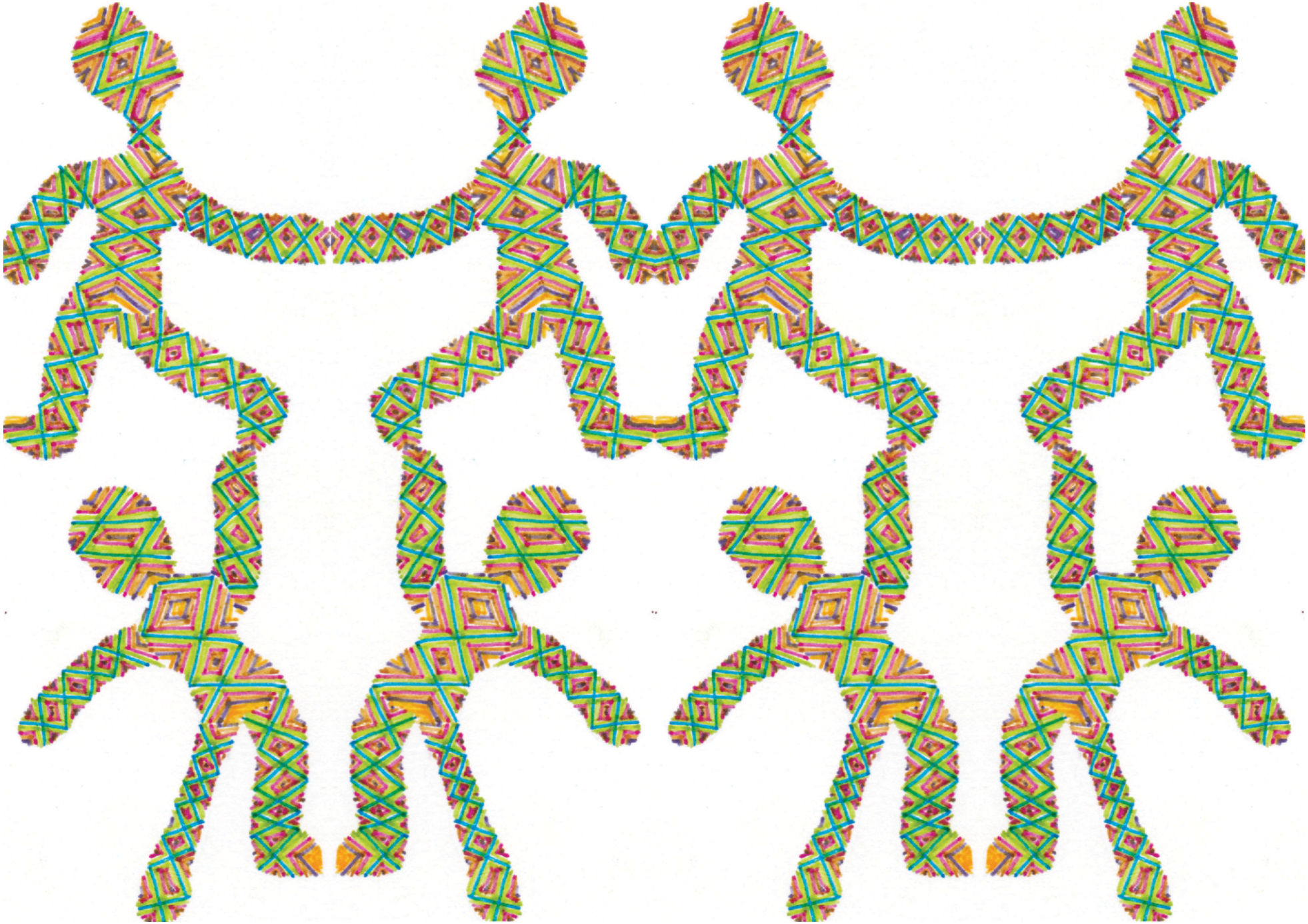
Desde criança coleciono adereços, eu me vestia de absurdos na pequena solidão do meu corpinho confinado ao discreto segredo de ser eu, um não homem, nem mulher, um escândalo para o velho conservadorismo do Oeste onde cresci. Eu era aquela multiplicidade de cinco corpinhos iguais acumulados num saco transparente recomendado para as artes e para as festas.

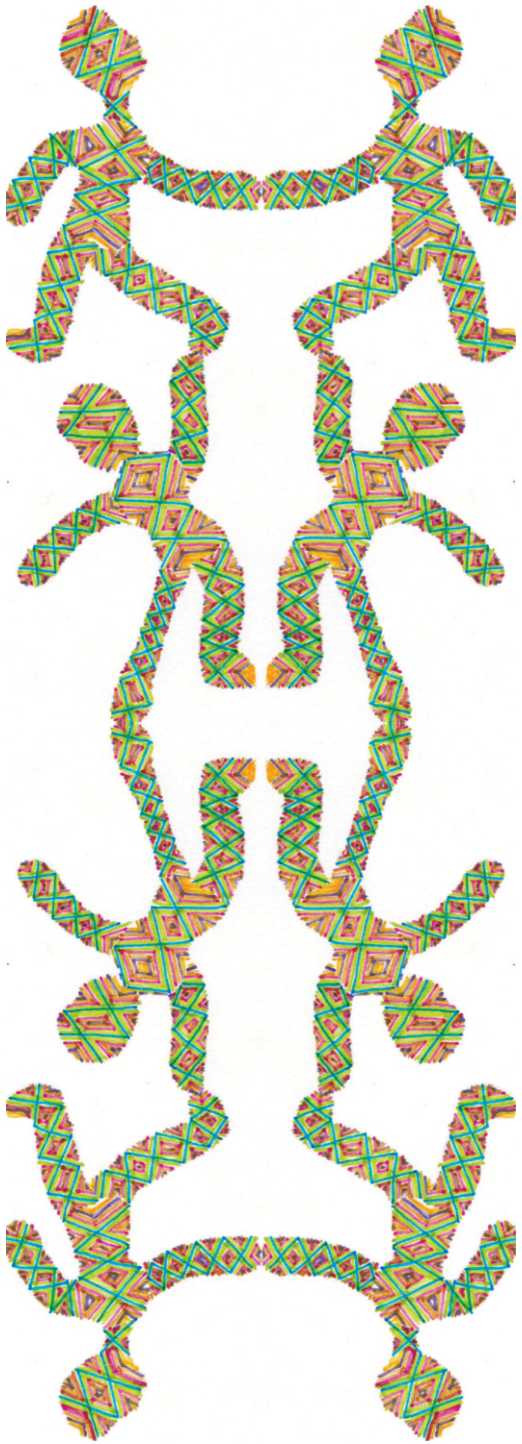
Levei As Personagens imediatamente comigo e desde de então, celebramos anos de mergulhos profundos na alma uns dos outros, num espectro de personalidades e num caleidoscópio de personagens, por onde somos tudo que é possível, do cômico luminoso ao sombrio umbral, retornando sempre à nossa singela posição da montanha, nus e serenos, com a certeza de que tudo sempre é, como tem que ser.

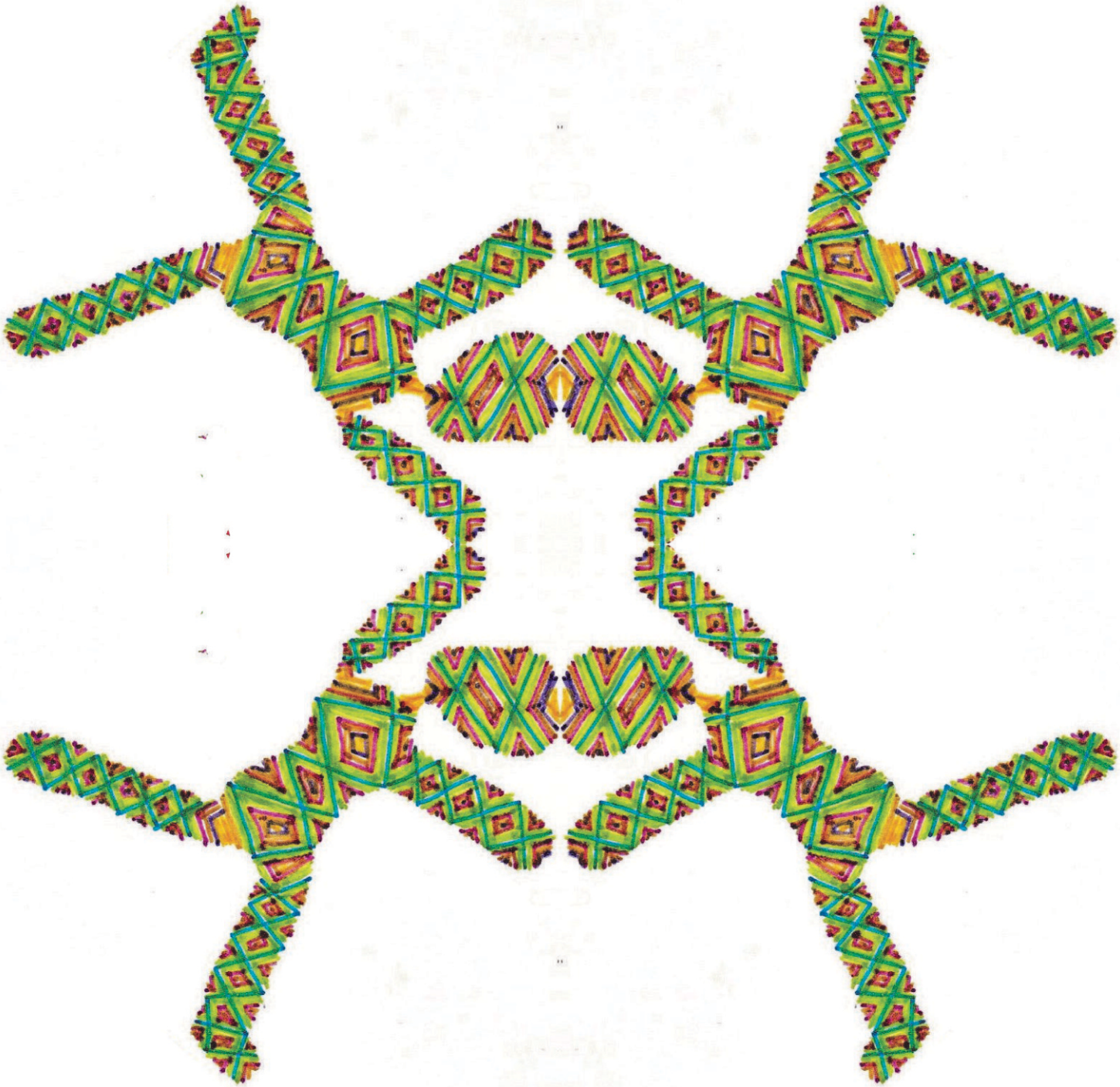


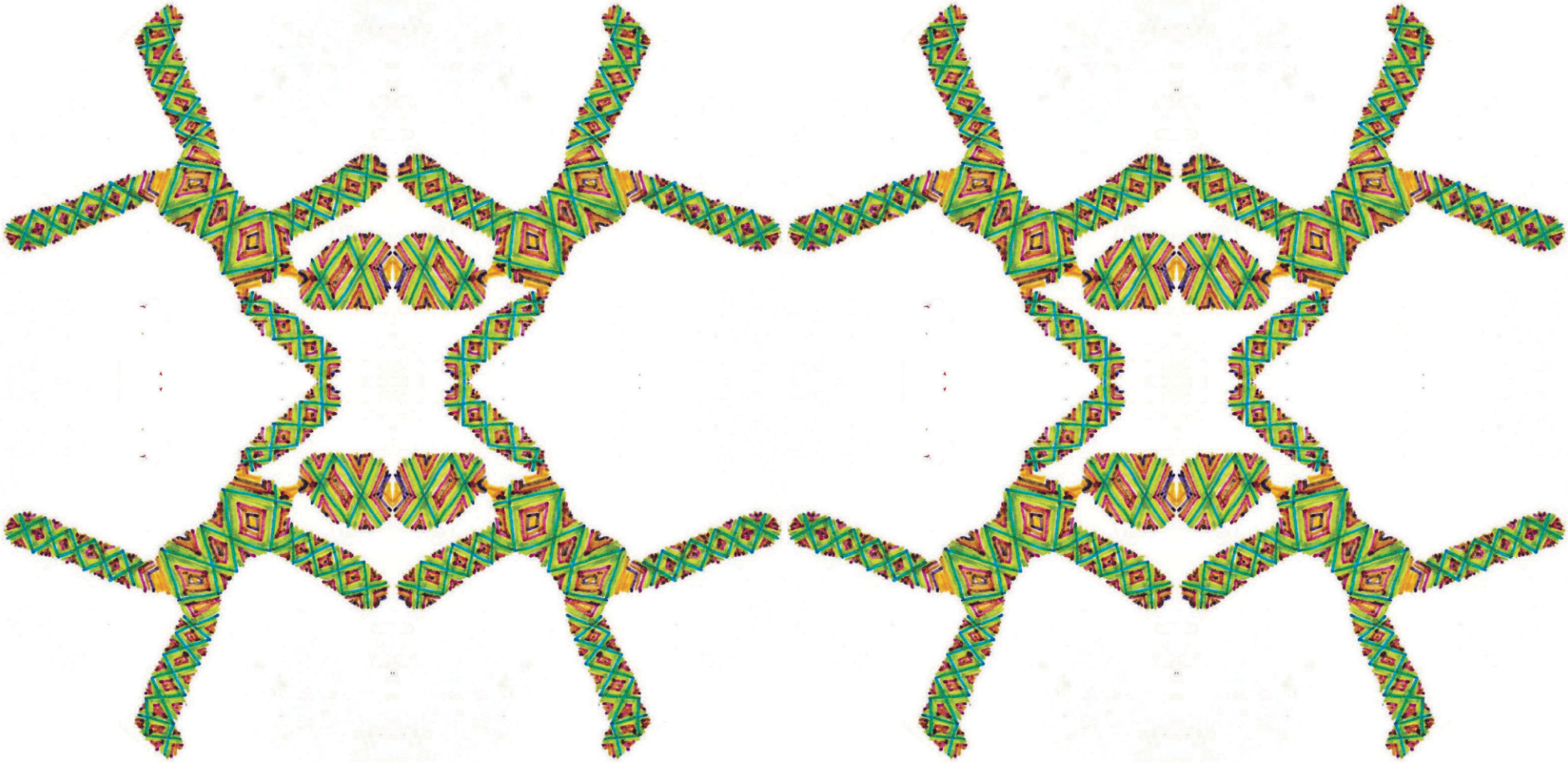


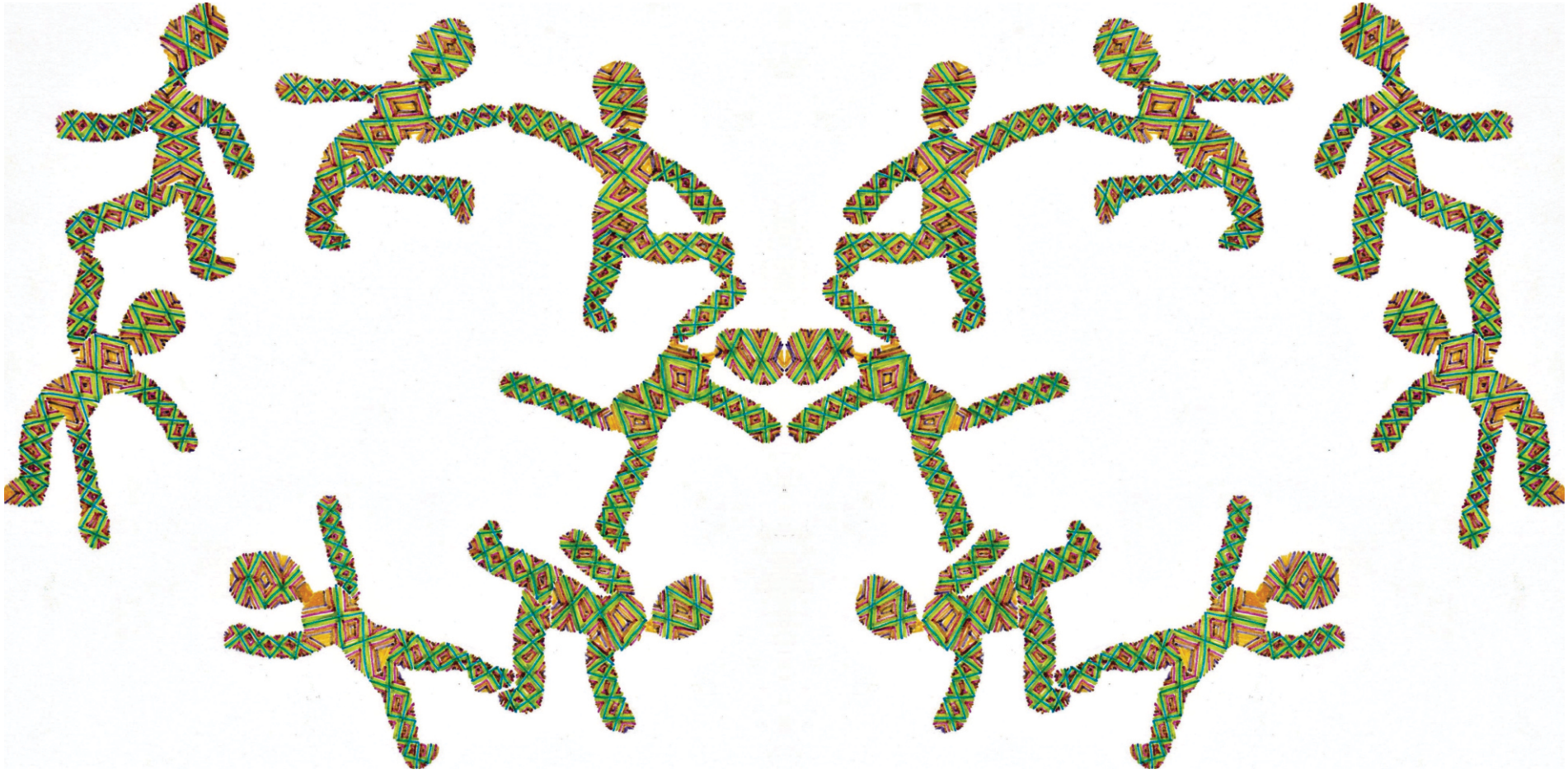


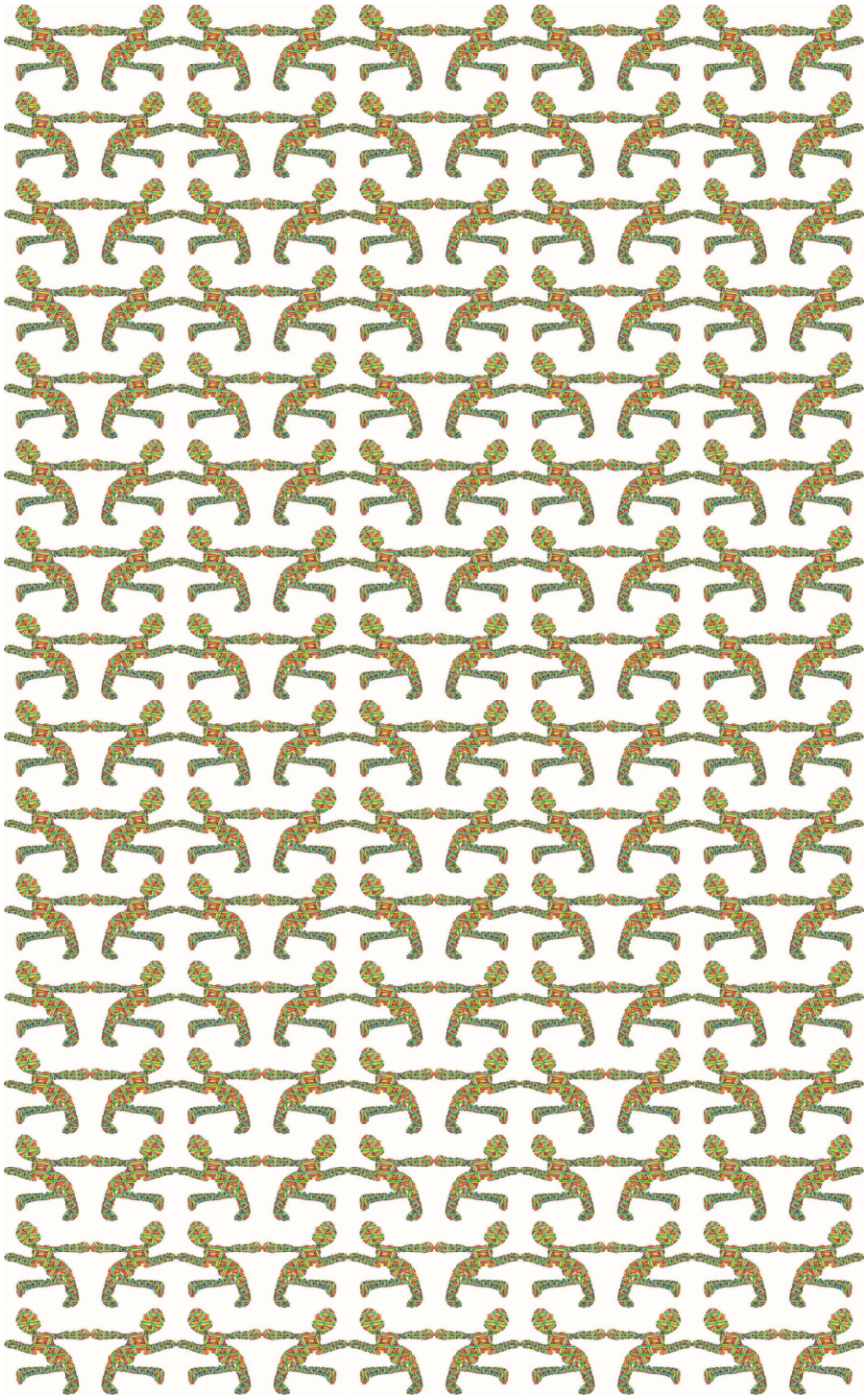


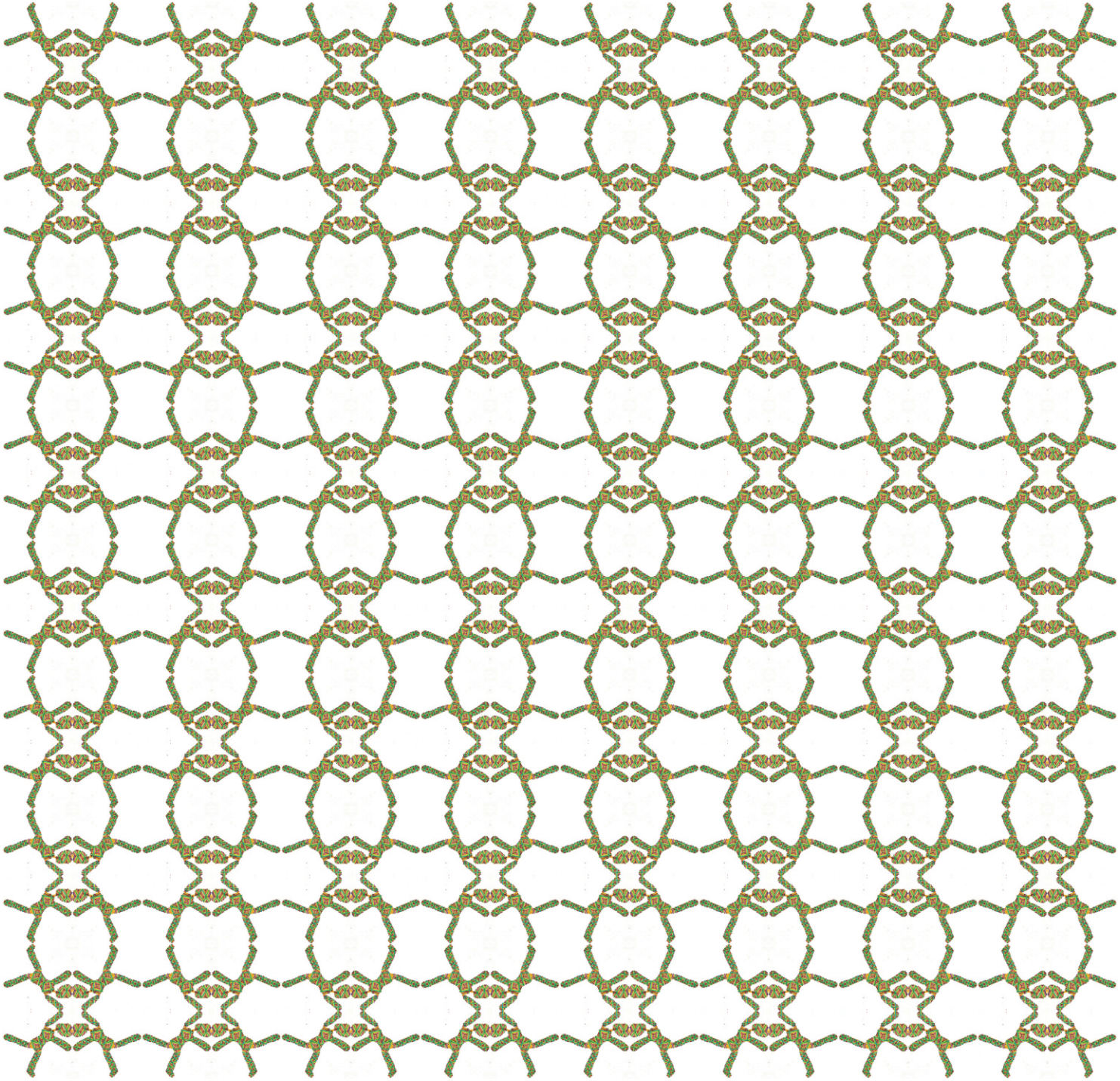


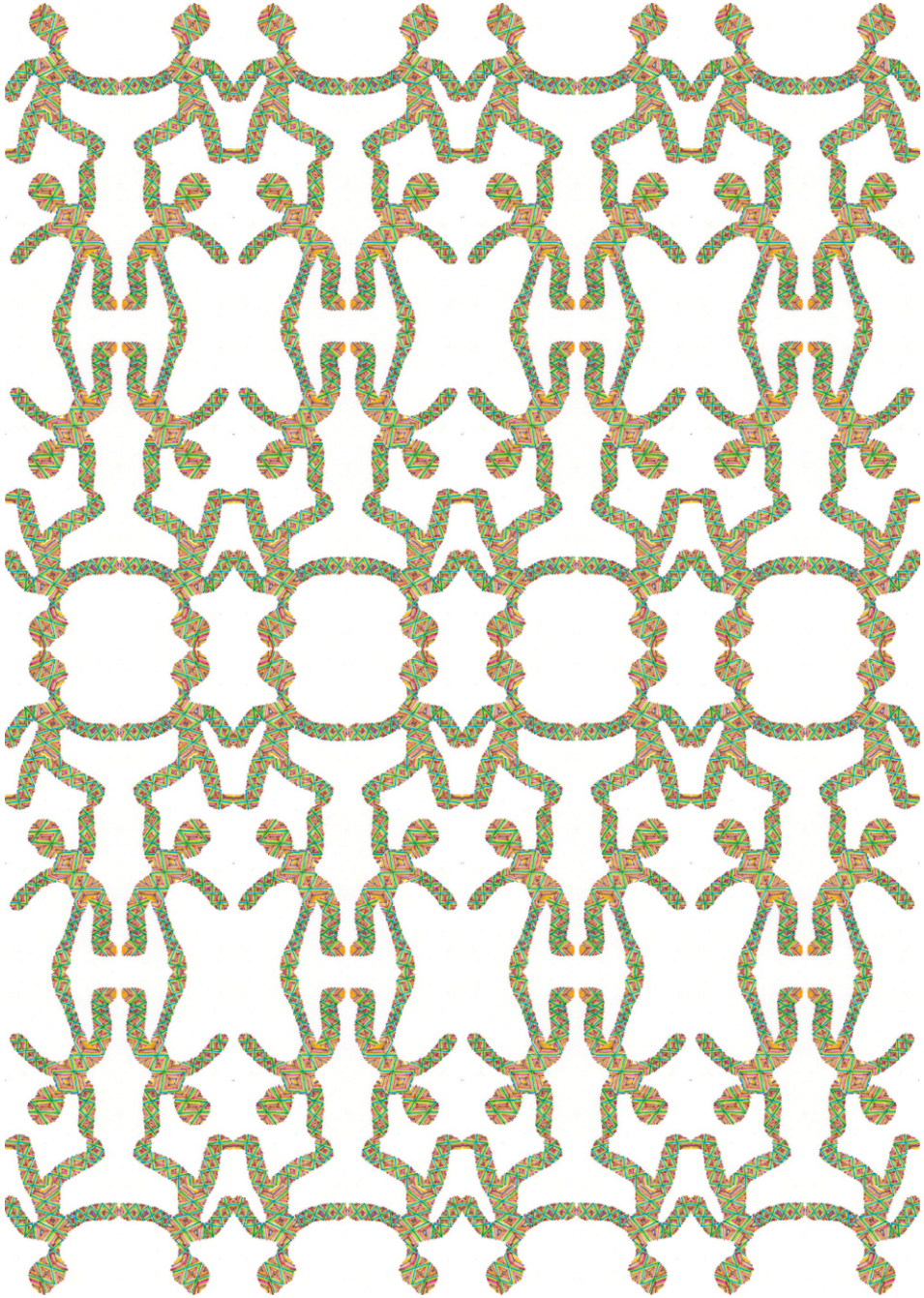


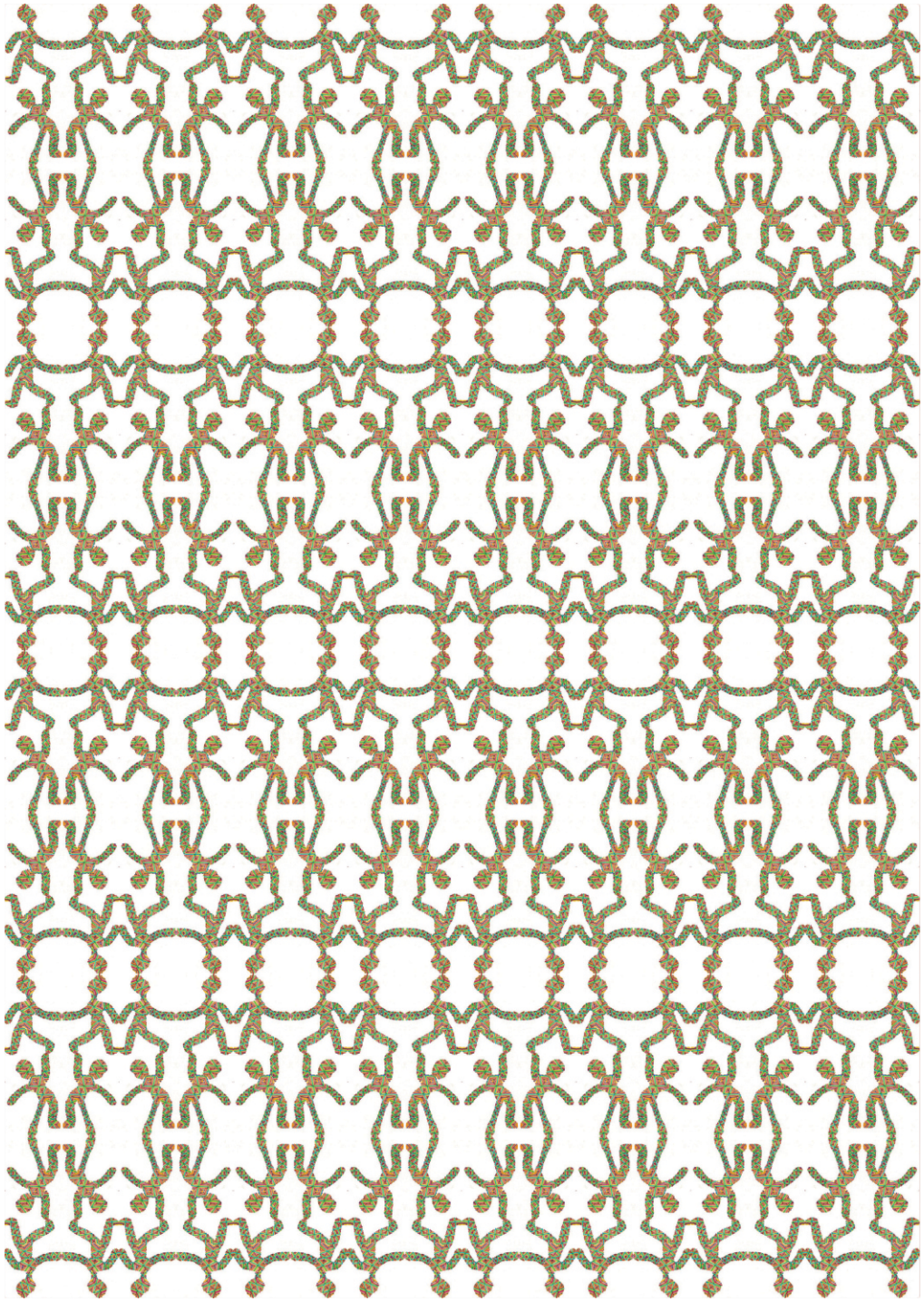


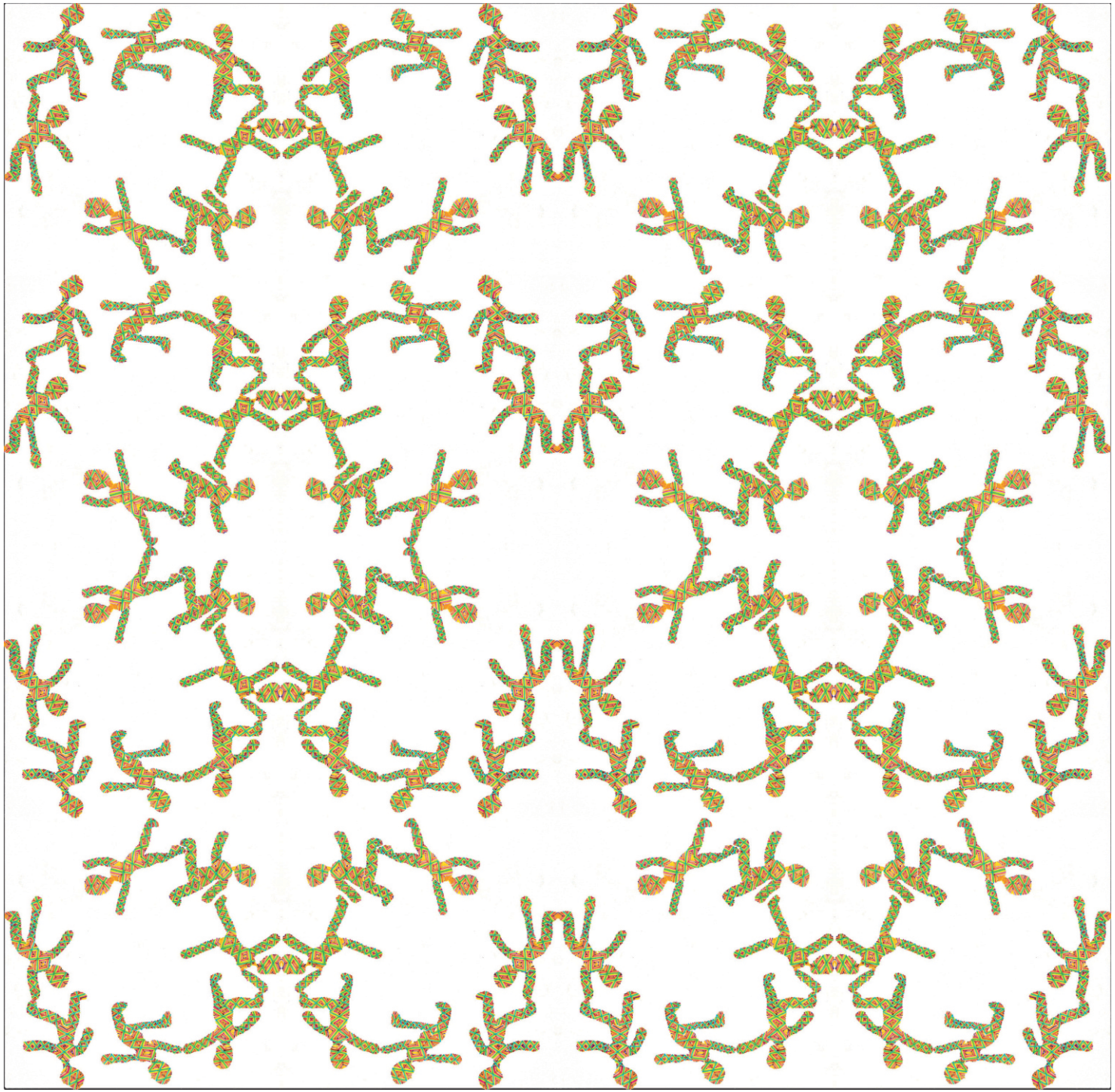


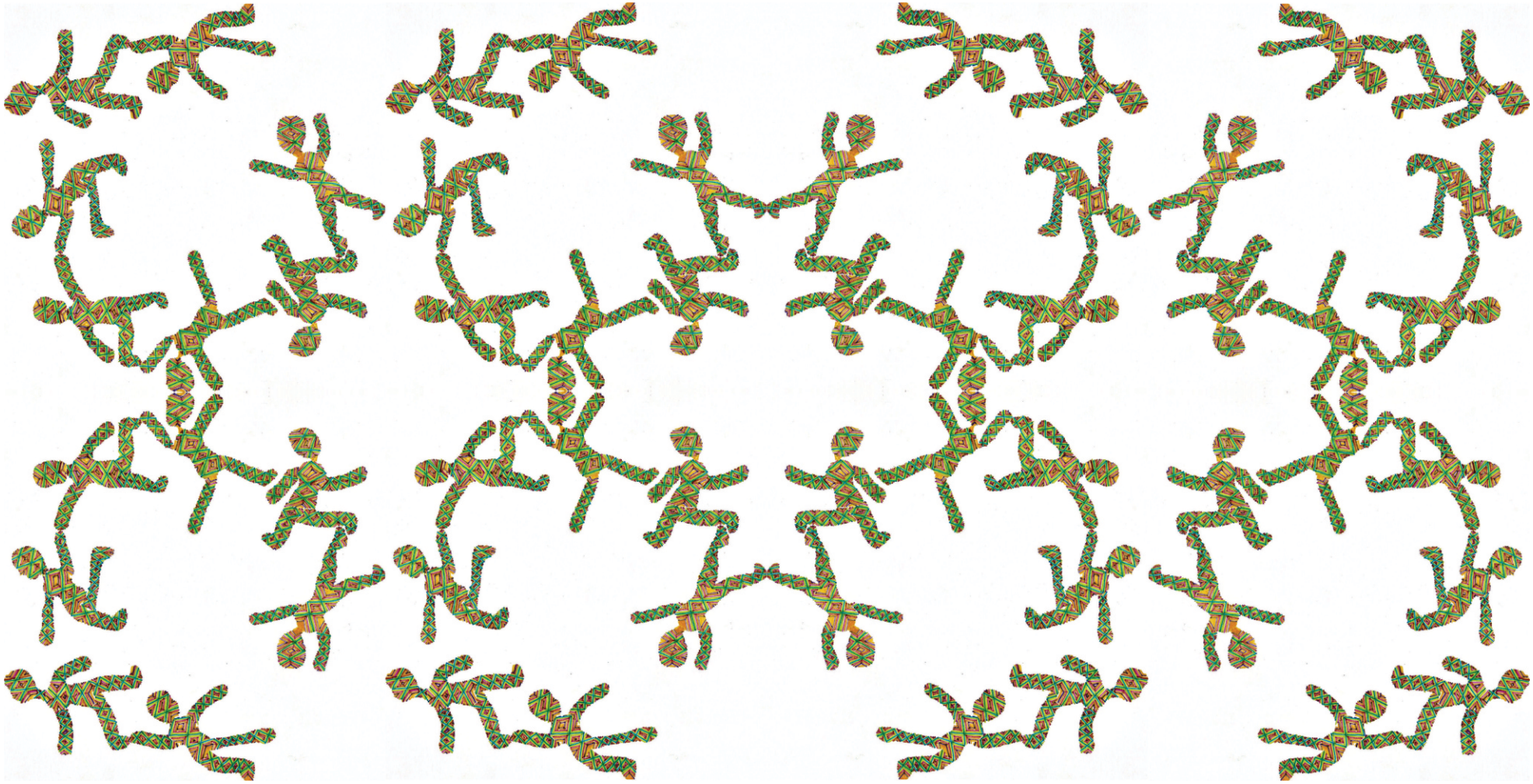










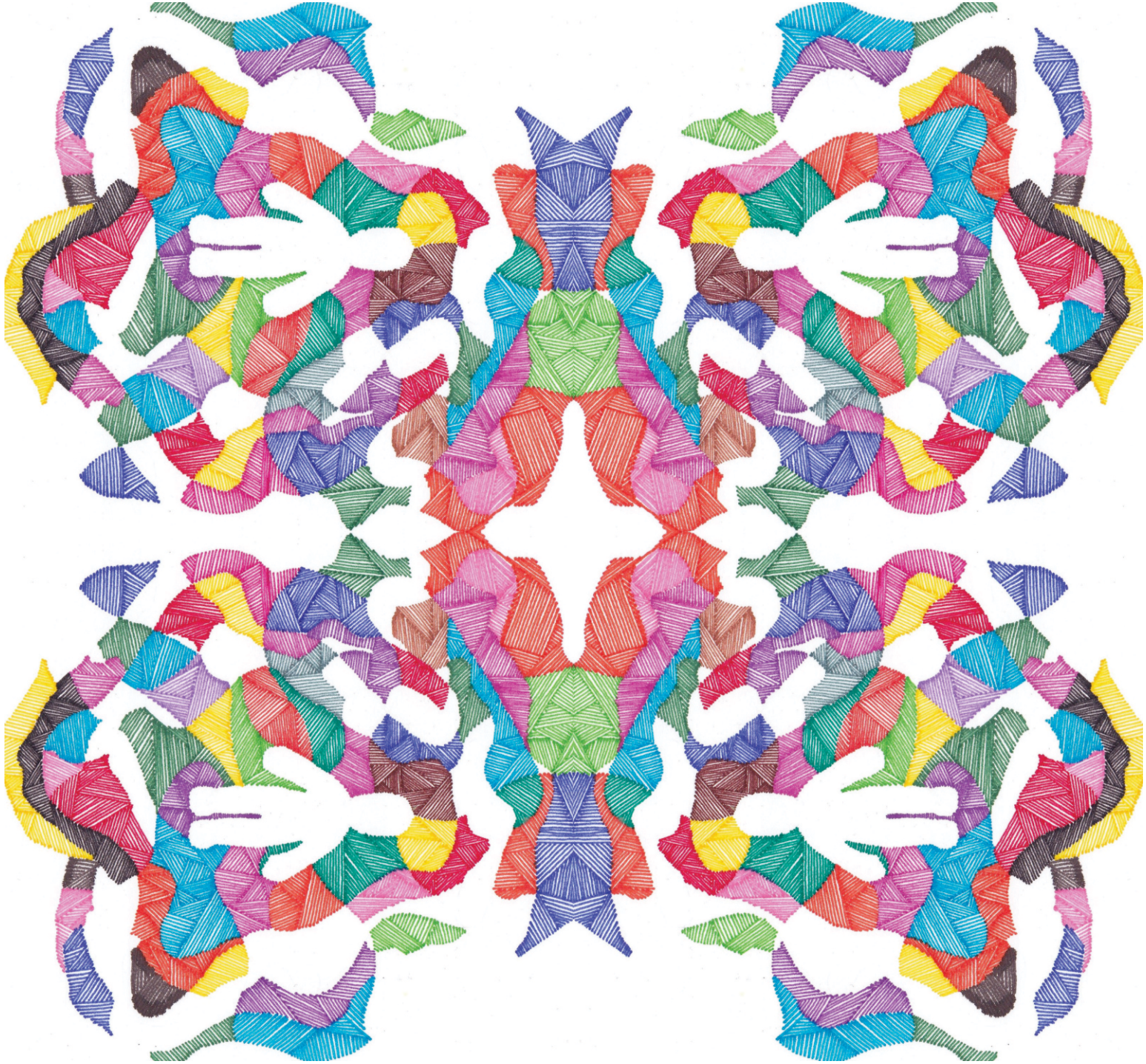


O desenho como exercício: Apesar de serem formas sem a priori, afirmadas ou estabelecidas sem verificação, relativas a, ou, que resultam de raciocínios diversos decantados nas profundezas da psique, não podem ser executadas concomitante a outras atividades, pois necessitam atenção plena. Se assumirmos que as imagens plasmadas por nós na matéria são expressões simbólicas das relações entre visível e invisível, mundo interior e exterior, então essas imagens são reflexos dos conteúdos íntimos de nossa vida incorporada, projetada no espelho. A arte da excorporação das visões de dentro do corpo.

A prática e a repetição são fundamentos destes exercícios. Na sequência, estas imagens ganharam uma superfície figurativo-simbólica e tornaram-se revelações cósmicas. O que antes eram projeções do gesto no espaço da folha, transformaram-se em figuras geométricas, mandalas, símbolos místicos e esotéricos, sensações de vastidão, aparições, projeções estelares, expressões arquetípicas.

Esse contexto me permitiu identificar uma técnica, uma maquinaria criacionista que se repete, tanto em termos de passos para organizar a construção das imagens, quanto estabelecer relações ritualísticas para adentrar aos portais daquilo que pode ser chamado de plano do inconsciente, invisível, através do véu, outro mundo, submergir em suas profundezas, capturar remanescias de presenças espectrais que lá habitam e trazer à tona, o que se pode ver e representar, em forma de composição.

O procedimento consiste em puro fluxo, não existe ideal a buscar, destino a cumprir ou conceito/ideia pré-estabelecida a apresentar. É antes uma pergunta sem resposta. Um modo de vagar, vagabundear pelo mundo das imagens e habitar o lugar entre, das imagens interiores em simultâneo a captura dos estímulos eletromagnéticos exteriores. São imagens mensageiras, psicopombos, oráculos.



Estas presencinhas passaram a se manifestar em arte ao longo das minhas criações. Eu comprei uma série deles, mais de cem, eram modelos fotográficos capitados em situação inusitadas em contrastes com a diversidade paisagísticas e seus paradigmas. Separei braços, pernas, cabeça e tronco com o estilete e recombinei as partes com *super bonder* e cola quente, transfigurados em criaturas bizarras, escárnios umbralinos, bestas evocativas, quimeras, memorias fantásticas.

Eram esculturas sinistras, emblemas do meu sadismo infantil que adormecia reprimido nos cantos escuros da minha mente também sombria. Purifiquei-os no barro, trabalhei sua forma em moldes de gesso pelos quais reproduzia cópias de seus corpos em placas de argila e os *reconfigurava* em cerâmica, convertendo-os em objetos arqueológicos, inscrições ancestrais, amuletos mágicos feitos de terra, água, fogo e ar.

Eu os redimi de sua natureza artificial. Em resumo foram personagens de múltiplas operações, vestiram roupas estranhas, atuaram em peças de teatro, foram inseridos em contextos provocando o inesperado, até que enfim nos encontramos com os desenhos/pinturas das linhas meditativas no espaço.

A Personagem é uma consciência inserida no mundo da matéria através de experiências gráficas ritualísticas. As imagens surgem primeiro como um feixe de linhas projetadas no plano bidimensional da folha de papel. Estas linhas surgiram a alguns anos atrás, primeiro como exercícios espontâneos, que a priori, não buscavam ser desenho, não tinham o caráter de arte em si mesmo, era apenas corpo e gesto em relação, linhas traçadas em seqüência, a esmo.
A Personagem torna-se estas linhas com a intenção de experimentar sensações de unidade, afinal, as linhas espalhadas no plano formam tramas que interconectam A Personagem, liberando sua percepção da ideia de separação.

Em grande parte de sua saga, o corpo Da Personagem é invisível, assim mesmo como o homúnculo alquímico de Paracelso (ver capítulo 5), que ao surgir do esterco, segue sendo uma presença invisível aos olhos, transparente, como escreve o alquimista em seus relatos.
Enganosos órgãos do corpo humano são os olhos. Capturam as ondas magnéticas emanadas pelos corpos fora, e simulam imagens dentro de nós, que vemos a aparência das coisas e seres ao nosso redor, jamais sua totalidade, nossa percepção visual é de fragmentos. A transparência não é invisível, sua materialidade é constitutiva, ela deixa a aparência de outros fragmentos de realidade atravessar-lhe.

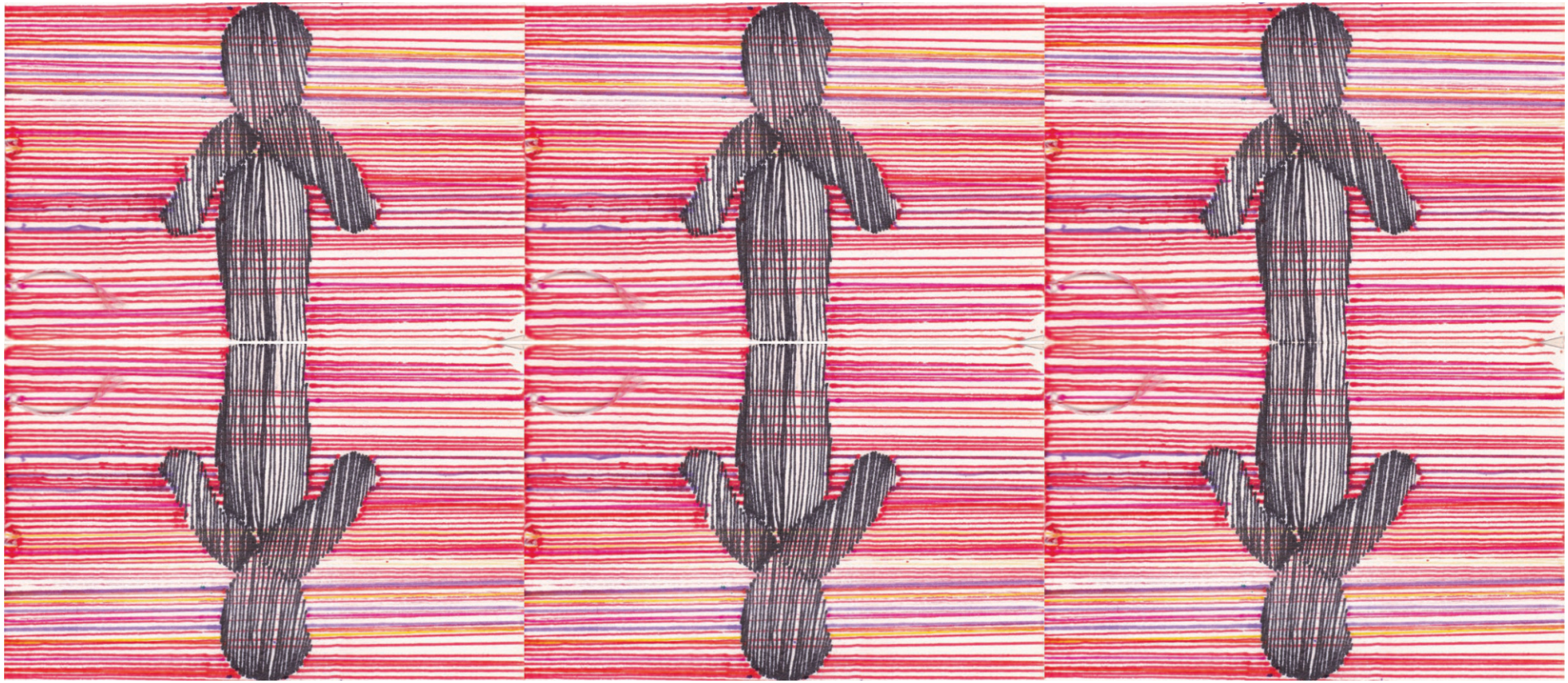
É dito transparente, jamais invisível. Transparente, capaz de atravessar as aparências, de dar a ver longe das limitações de tempo e espaço da matéria. O transparente subverte o mundo da concretude que para produzir acontecimentos pede intervalos entre fases, necessita trabalho, gasto de energia, o transparente, assim como o fantasma, o plasmático, o espectral habita um mundo instantâneo, múltiplo, veloz, uma dimensão em que imaginar é acontecer, que é o mundo do homúnculo e de seu contemporâneo A Personagem.

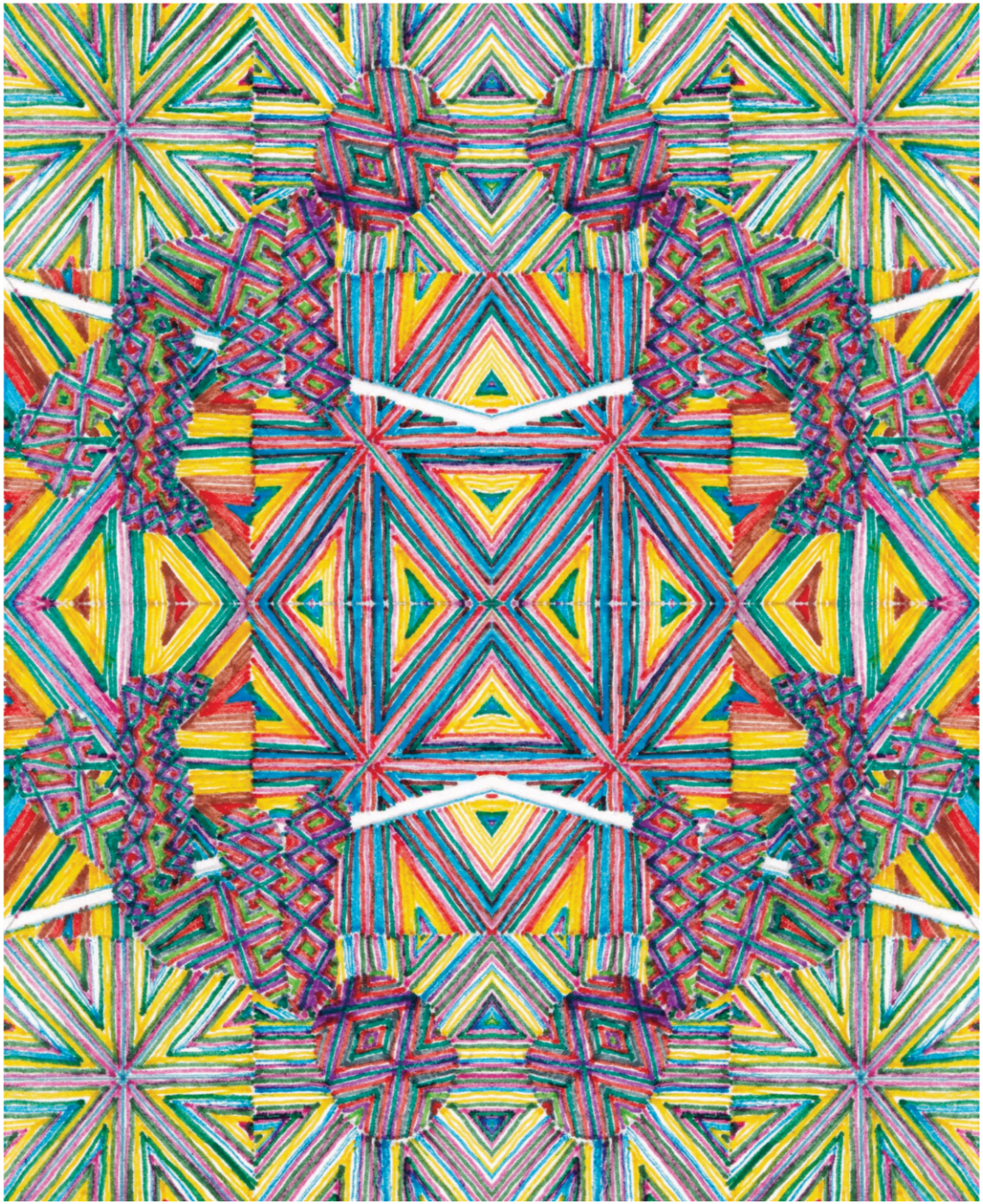
Assim como o corpo dos miseráveis nas ruas das grandes cidades, dos que vagam pelas praças escuras, das vítimas, dos inúteis ao trabalho fabril, todos invisíveis, massificados, transparentes. Todos tornados números. Vidas paralelas que obrigam a sociedade criar espaços de reclusão, apartá-los, enclausurar.

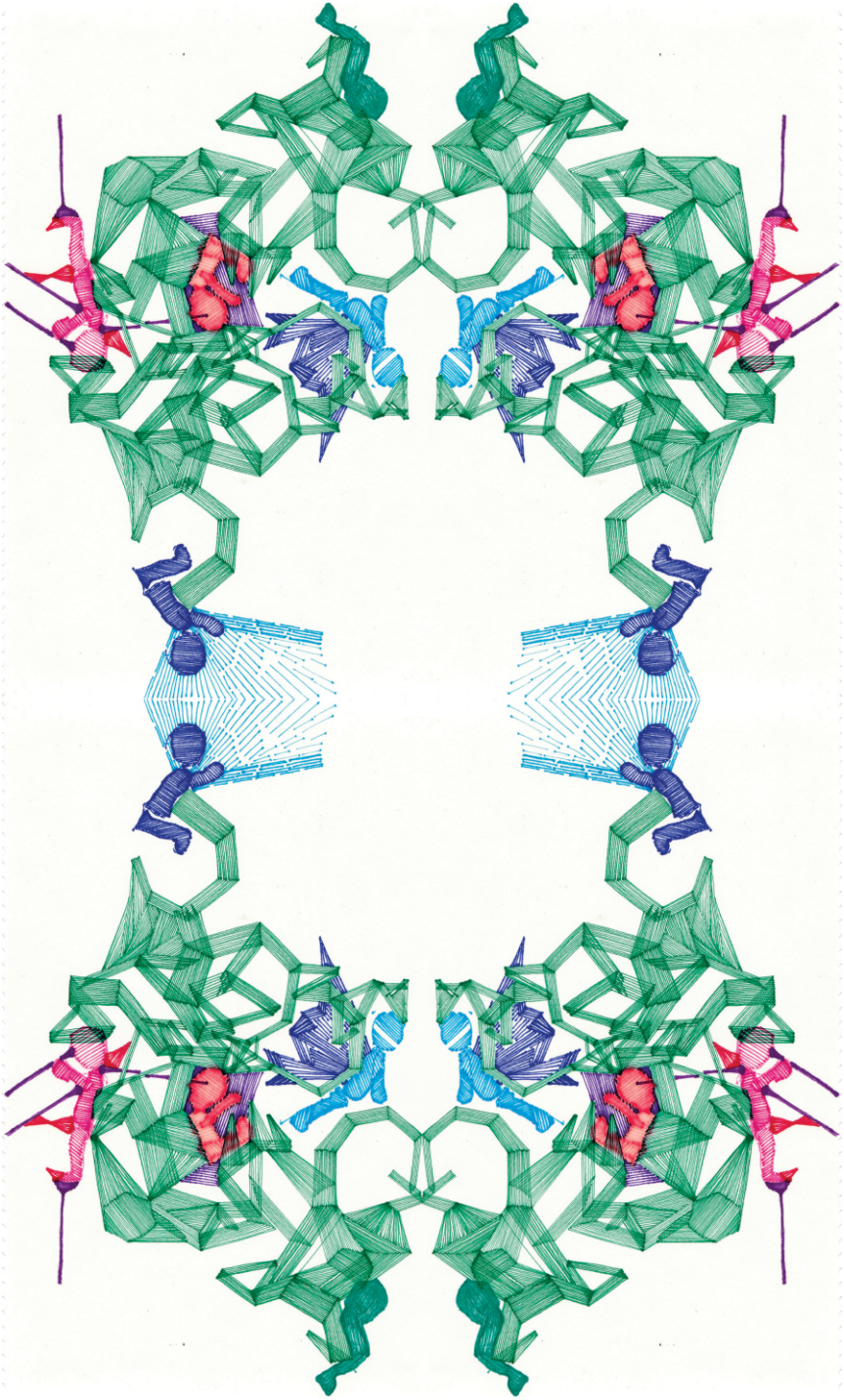
Assim é *A Personagem*, transparente na sua visibilidade massificada. Seu corpo nu, vestido de absoluta androgenia, seu tamanho pequeno, mais ou menos um dedo de adulto, vendido em embalagens de plástico, desnecessário, seu corpo feito de matéria pobre, a forma de seu corpo repetida ao infinito, máquinas capazes de fazer quantos milhões daqueles mesmos simulacros por dia. Um brinquedo, algo para decoração, entretenimento.

Seu corpo, *A personagem* tem um corpo invisibilizado. É este elemento que ordena um tipo de poética para sua existência; uma vez que o mistério da visibilidade é sua espinha dorsal, logo à antítese da invisibilidade. Ao preencher sua silhueta no papel acontece um ritual de transferência de energia. Eu outorgo personalidade, algo de uma singularidade absoluta à forma do corpo antes invisível da personagem. A massificação da sua forma é tornada pura subjetividade, visibilizada e tornada visível.

Ao transportá-los ao plano da arte, *A Personagem*, ganha consciência, vem à vida. Seu corpo massificado torna-se único e é posto em relação. Ele é visto a partir de seu significado. São elementais da natureza, são deuses gregos, deidades egípcias, seres encantados fabulares, monstros, criaturas fantásticas, cyborgs, almas aladas, animais, quimeras, criaturas míticas ou mesmo; Personagens para qualquer trama.







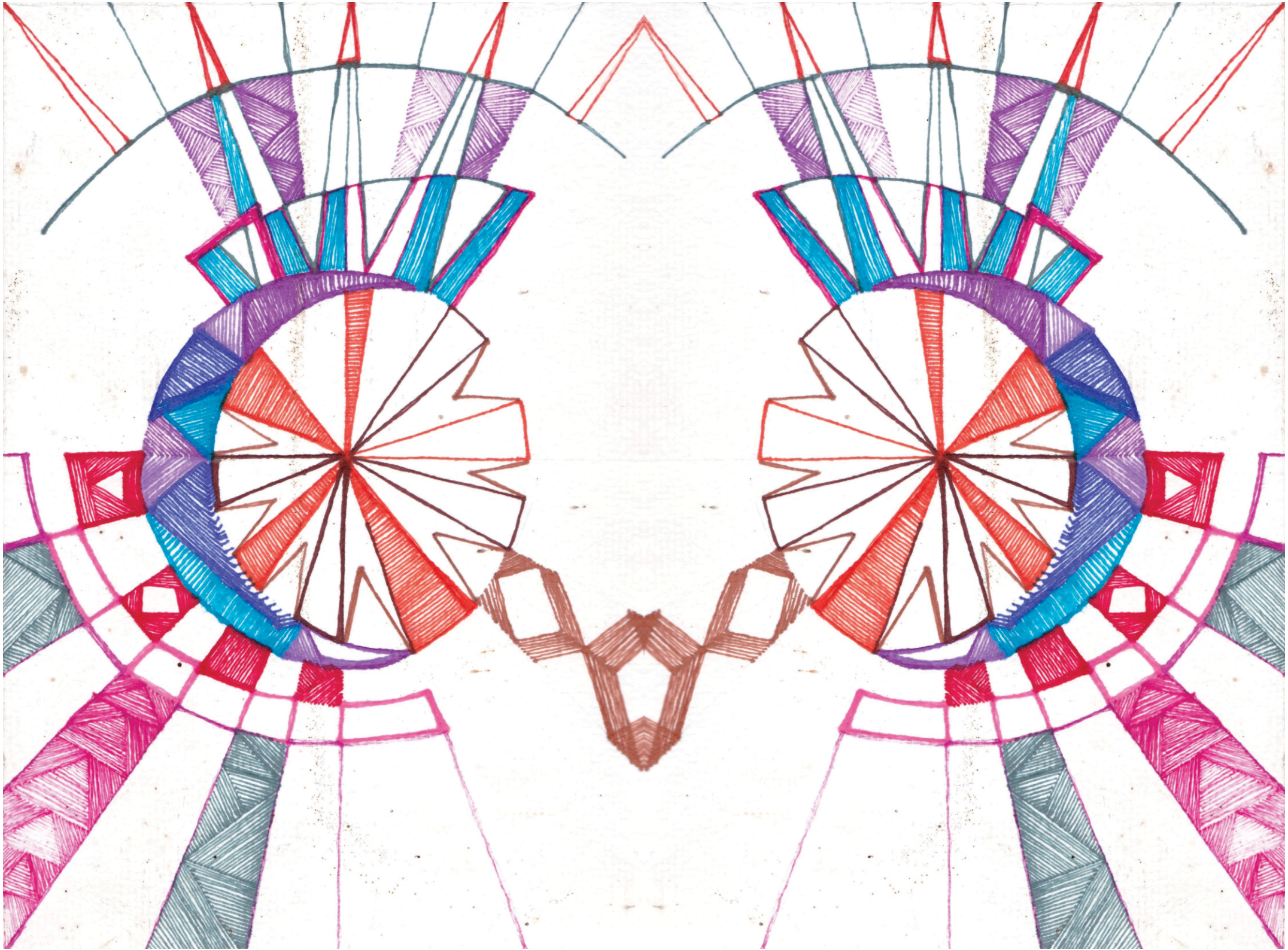
Onde está a alma do mago?

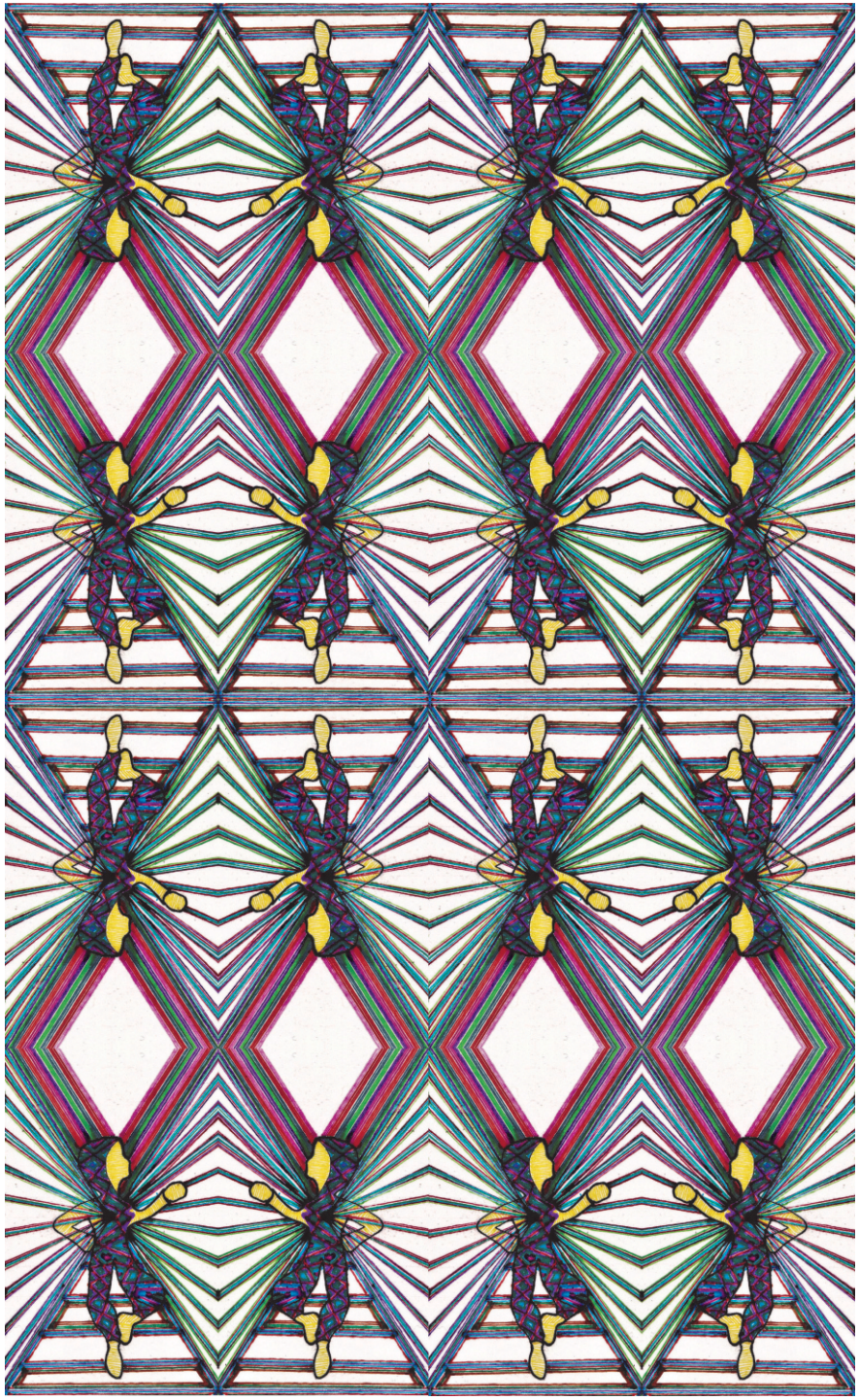
Por certo ela não é reclusa ao corpo físico, que não é dela, um simples receptáculo. A alma do mago não está no corpo e também não vive fora deste. A alma se estende ao todo, é ela mesma sem fronteira e, portanto, não reconhece limites, contenções. A alma não está submetida às leis da natureza, porque é ela mesmo a própria lei. As vezes minh'alma corre veloz, um manto de vento, às vezes se esgarça como um plasma gosmento e cobre o horizonte que a vista enxerga. A alma se dilui no universo e com este me torno uno. Sou a alma de toda a vida pela qual a alma da vida corre também. A alma do mago é tempo e espaço. O corpo não tem alma, é da alma uma antena que sintoniza a frequência de onde a alma está. A atenção é o radar que localiza a alma do mago. Alma é uma amiga. A direção da minha atenção preenche com alma aquilo a que estou atento. A alma é algo que eu concedo as coisas, porque ela mesma não me pertence, passa por mim e me inclui. A alma é uma aranha fiandeira, fio a fio sou tramado a toda vida, conexão. Sou preenchido de alma por aquilo a que me conecto. Conectar-se é exercer o livre arbítrio, saber-se deus, criatura de si.

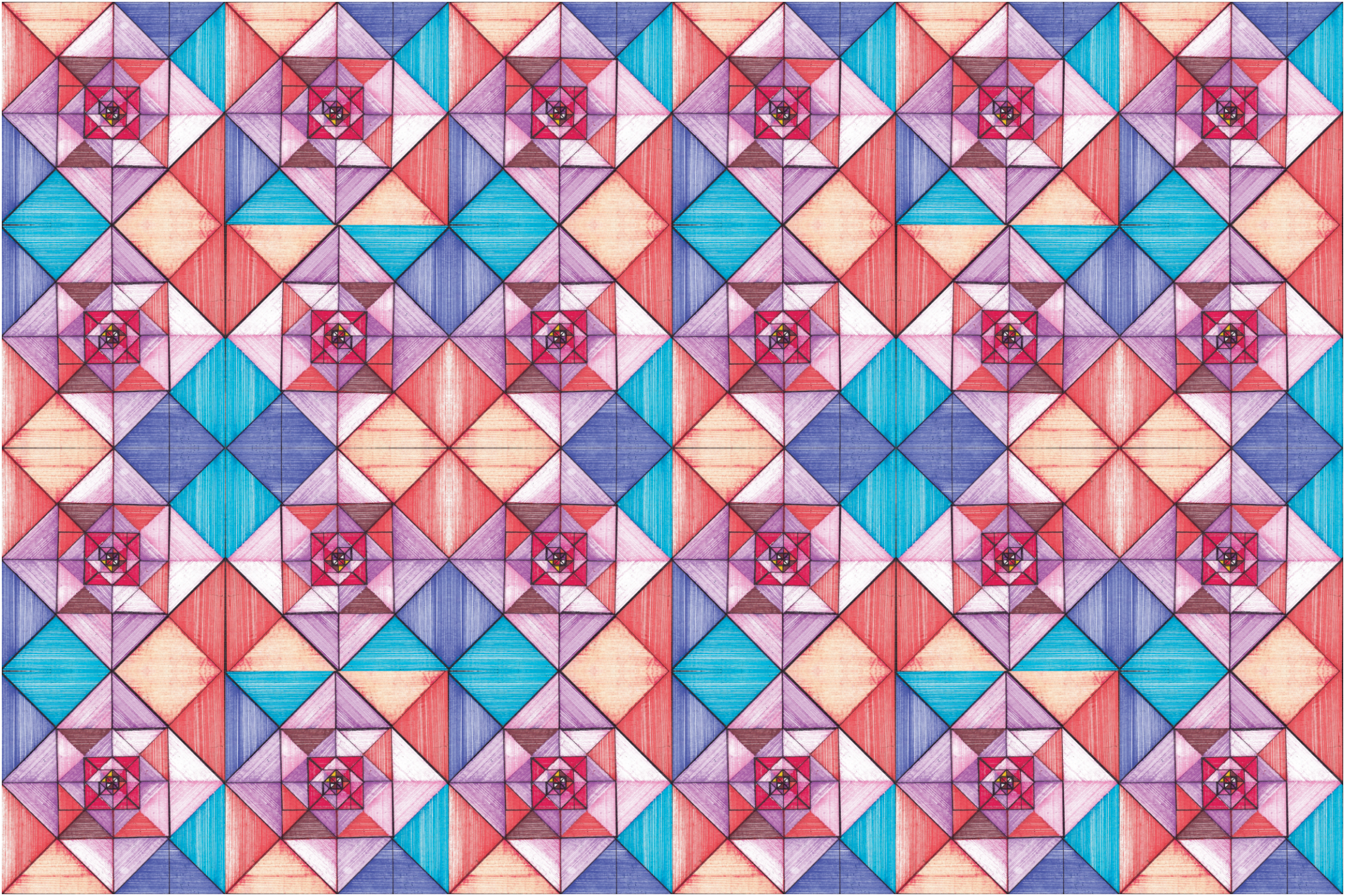
Onde está a alma do mago, não cabe então como uma pergunta, é um eco que ressoa na amplidão sempre que a experiência de ser carne no corpo humano, ser na matéria densa, perde o sentido de ser, se esvazia de significado.

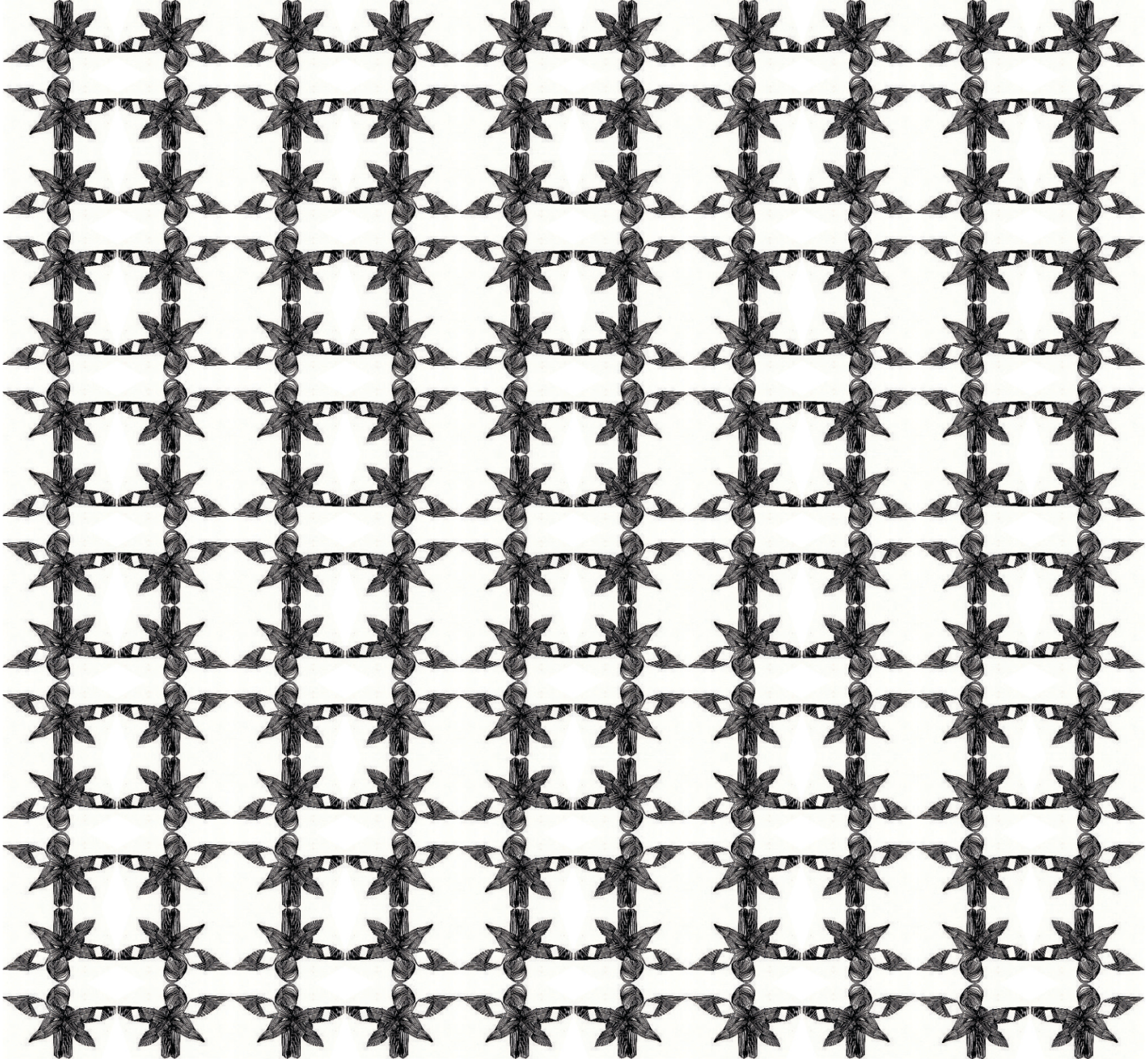
E é neste cansaço bem humano, nessa sensação dolorida de saber-se por vezes perdido, rendido ao pensamento falador-ditador, que te aperta, te sufoca, te esgota, escraviza, e no limite da sanidade, cada vez mais humano, você grita, mudo e angustiado, sedento de respostas, revoltado, imerso em solidão e silencio: - onde está minh'alma?

Que responde, como quem se fingiu distraída, mas aguardava apaixonada, toda ela desejosa, louca de amor contigo, doida querendo fundir-se no gozo divino que só o teu corpo pode dar, auge de fogo e cume de poder : eu estou em ti!









Querubins

Querubins estão entre tantas criaturas estranhas-maravilhosas que povoam as imagens do inconsciente visionário coletivo da humanidade, desde muito e para muito além, a cruzar os séculos. Pertencem a classe dos anjos e estão encaixados nas hierarquias celestes como guardiões dos portões do Éden, um paraíso divino de acesso reservado. O corpo do querubim, segundo a iconografia barroco-renascentista seria de uma criança nua com asas, adornada por um véu de luminosa pureza sensual. Na verdade, é provável que não possuam uma forma verdadeira ou fixa, sua mutabilidade seria justamente o poder de enganar os humanos escondendo a força na delicadeza e a fúria numa superfície de fragilidade.

Na literatura cristã, são descritos como quimeras multifacetadas com quatro cabeças e quatro asas. Há algo de infernal em sua desumanidade que os libera da tediosa moral dogmática supersticiosa, que é um marcante traço de seu temperamento. Lúcifer, era um querubim insatisfeito. Tantos outros eram também, mas não se davam conta porque flutuavam distraídos à promessa do firmamento. Na visão do profeta bíblico Ezequiel, os querubins seriam uma quimera feita de partes, Boi, Leão, Ser Humano e Águia.

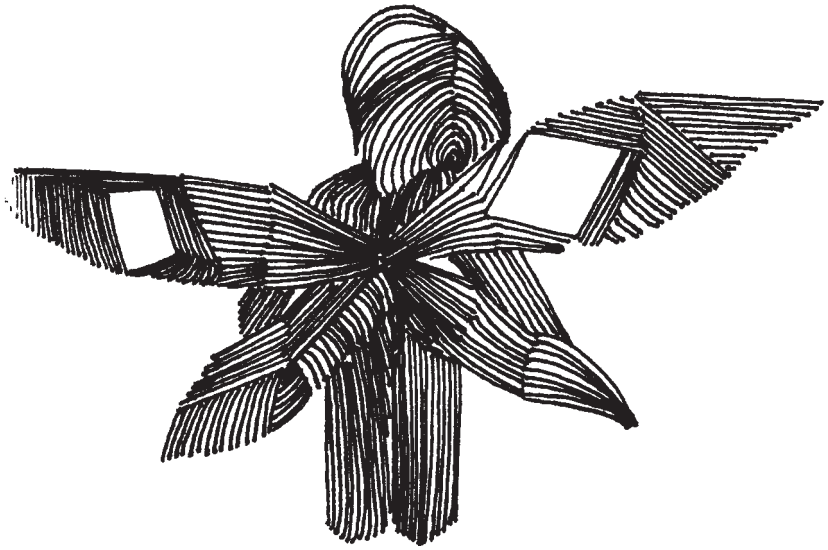
O querubim bíblico era no princípio uma criatura de imagem assombrosa que foi suavizada na renascença europeia para ganhar a alcunha de anjo, pois sua presença e função nas epopéias de Deus era inegável, e seu apagamento da história seria impossível,

**E, do meio dela, saía a semelhança de quatro animais; e esta era a sua aparência: tinham a semelhança de um homem. [6] E cada um tinha quatro rostos, como também cada um deles, quatro asas. [7] E os seus pés eram pés direitos; e as plantas dos seus pés, como a planta do pé de uma bezerra, e luziam como a cor de cobre polido. [8] E tinham mãos de homem debaixo das suas asas, aos quatro lados; e assim todos quatro tinham seus rostos e suas asas. [9] Uniam-se as suas asas uma à outra; não se viravam quando andavam; cada qual andava diante do seu rosto. [10] E a semelhança do seu rosto era como o rosto de homem; e, à mão direita, todos os quatro tinham rosto de leão, e, à mão esquerda, todos os quatro tinham rosto de boi, e também rosto de águia, todos os quatro. [11] E o seu rosto e as suas asas eram separados em cima; cada qual tinha duas asas juntas uma à outra, e duas cobriam os corpos deles. [12] E cada qual andava diante do seu rosto; para onde o Espírito havia de ir, iam; não se viravam quando andavam. [13] E, quanto à semelhança dos animais, o seu parecer era como brasas de fogo ardentes, como uma aparência de tochas; o fogo corria por entre os animais, e o fogo resplandecia, e do fogo saíam relâmpagos. [14] E os animais corriam e tornavam, à semelhança dos relâmpagos. (2)*

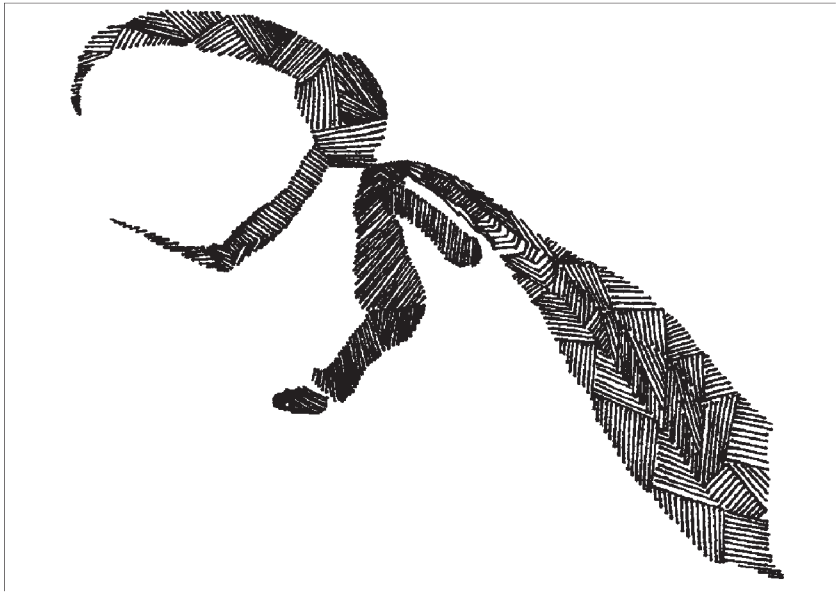
*Livro de Ezequiel, cap 3, vers. 5 – 14. BÍBLIA. Português. Bíblia sagrada. Tradução de Padre Antônio Pereira de Figueredo. Rio de Janeiro: Encyclopaedia Britannica, 1980. Edição Ecumênica.

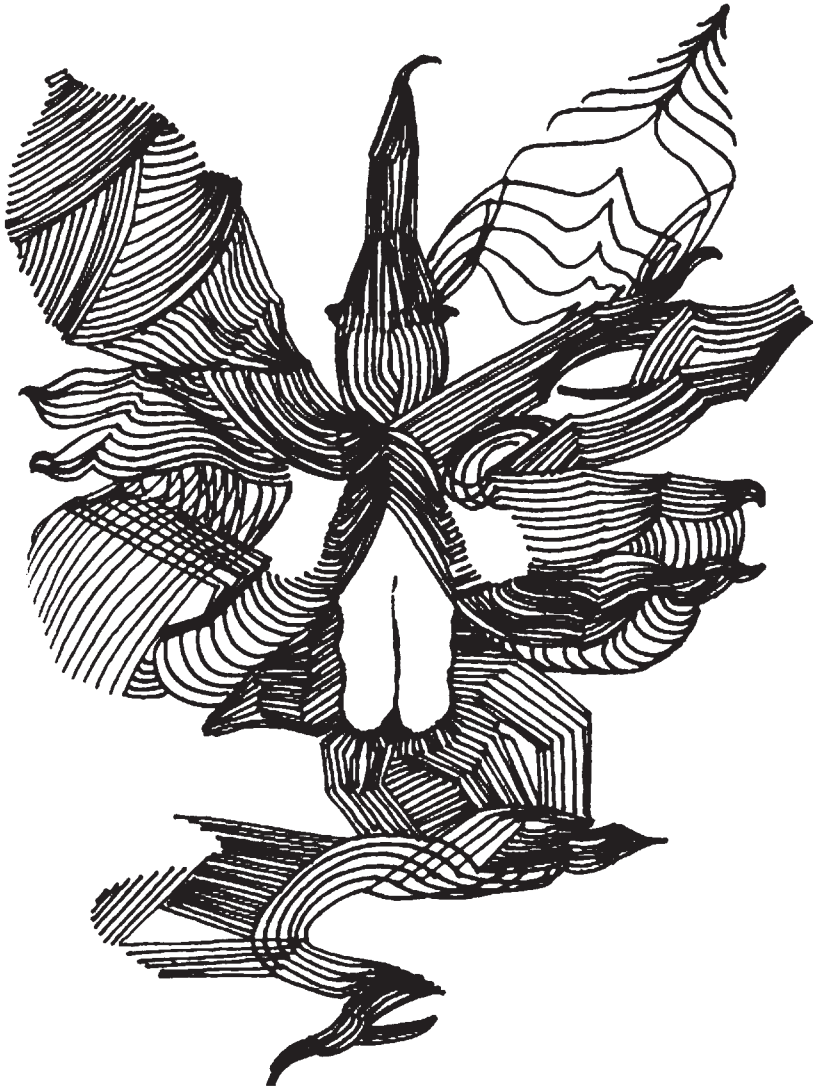
Os *Querubins*, surgem amplamente em todo contexto da arte ao longo da história. Aparecem como anjos no movimento barroco, representados de corpo inteiro como infantes nus alados, foram reduzidos a cabeças com asas, figura que decoraria igrejas, residências, artefatos e que era um tema preponderante nas imageria visionária da idade média.

Os querubins em Oráculo das Mirações, armazenam visões celestiais, nuvens, espaço atmosférico e universo.



A imagem da criança nua que voa representava o reino angelical, e era motivo popular em toda decorativa judaico cristã. No entanto, a criança nua é também a forma iconográfica do cúpido. Na Itália medieval era comum a figura do *Putto*, um estilo escultórico e pictórico que inseria a forma do corpo humano, pequeno e nu. Putto é uma palavra italiana, que designa as misteriosas criaturas, geralmente gordinhos meninos nus, que saltitavam alegres na escultura e pintura, descritos sobretudo pelo historiador da arte Giorgio Vasari (1511 - 1574).





Sobre como A Personagem é um Querubim

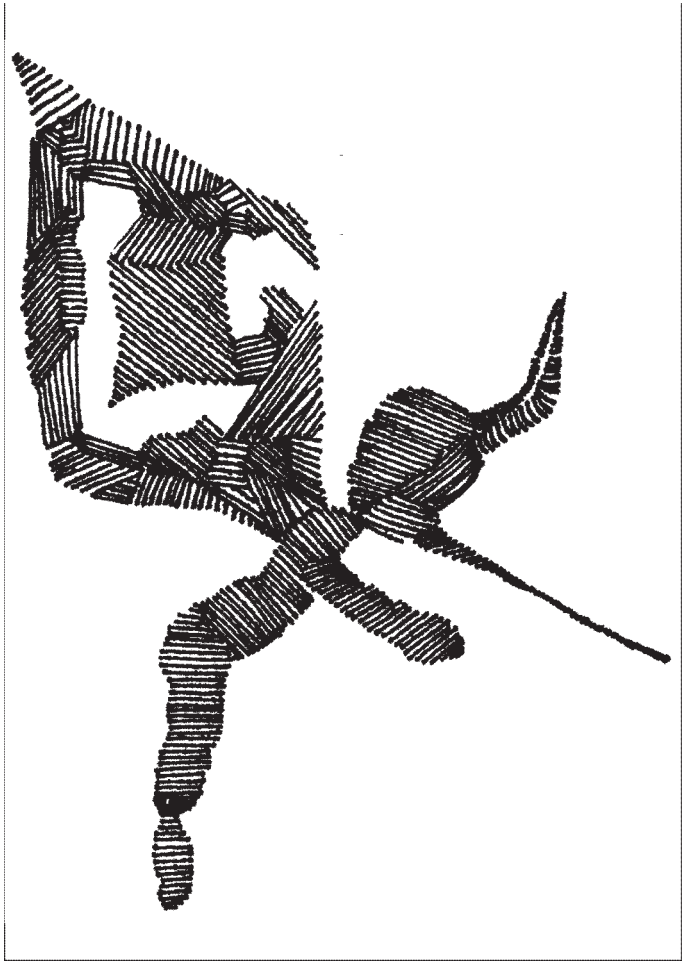
Eu havia conhecido essa figura a muitos anos atrás, assim por acaso. Eu perambulava por uma loja de produtos chineses, que entram no Brasil via Paraguai, e que vendem coisas denominadas quinquilharias e bugigangas, utilidades domésticas frágeis, de uma obsolescência programada para o breve, quando, na sessão de festas me chamou atenção o corpinho mínimo, pelado, de uma alvura indiscreta, impresso tridimensionalmente em plástico brilhoso, com um rosto enigmático, nem alegre e nem triste, uma esfinge de profunda presença imperceptível a olhos nus. Esses seres eram vendidos em pacotinhos transparentes de seis unidades, todos milimetricamente iguais, com uma rebarba de plástico, no topo da cabeça, logo no chacra coronário, que muito provável indica uma junção de um ao outro rompida por mãos humanas, logo quando saem da máquina maternal.

O corpo deste boneco é um objeto que simula um corpo sem gênero definido, um Querubim, pelo sentindo angelical e disposto a metamorfosear-se em diversas personalidades *intra* e *extra*terrenos, cósmicos. É rígido, feito num molde de bloco, como uma escultura clássica, entalhado em denso mármore. Não apresentam mobilidade articular, se visto na posição em pé, seus braços apontam ao solo, as palmas das mãos viradas para trás e a planta dos pés bem planas paralelas ao chão, tem um vão entre as pernas e não apresentam o sexo definido, fato que é uma chave para adentrar aos seus mistérios.

No início eu os havia recebido aos meus seios como uma matriarca adotiva e os chamei carinhosamente de meninos. Eram meninos tudo: meninos-borboleta, meninos-fruta, meninos-meninas, meninos-mágicos, meninos-amuletos. Percebi com o tempo que a ideia de menino não cabia naqueles seres tão paradoxais, afinal menino os associava fatalmente ao mundo dos humanos que estão subjugados ao gênero como um rotulo rígido e fixo. Descobri que por sua capacidade de me guiar por cenários e histórias tão diversas em meus multiplanos mentais, aqueles seres mínimos eram além de seu disfarce humano, eram algo de anjos, habitantes do vão, que saltam entre janelas, que provocam rachaduras.

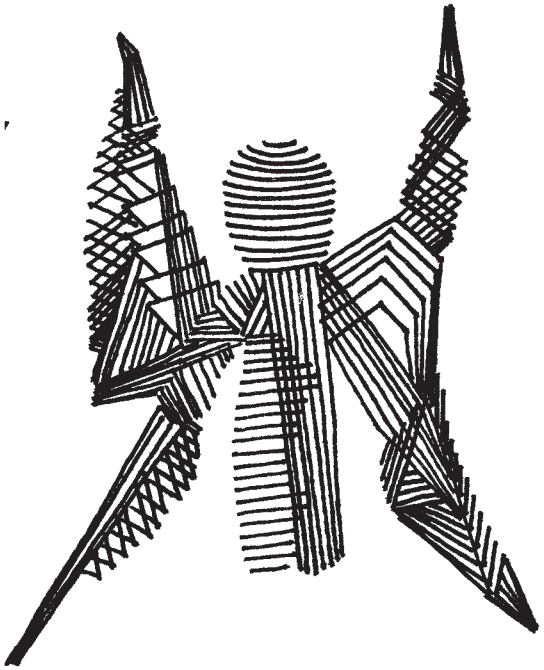
Eu inseri o Querubim de várias formas no espaço gráfico e a primeira revelação que experenciamos juntos, foi a transposição da tridimensionalidade inerente a sua realidade matérica para o plano bidimensional, a superfície plana. Ao incorporar o Querubim, eu o transformei também em espaço e tempo. Fiquei chocado ao realizar a regressão dimensional da forma do querubim, da terceira dimensão: largura, altura e profundidade, para a segunda dimensão: largura e altura, pois distraído, num primeiro momento, não percebi que esquartejando o Querubim e reorganizando suas partes através da imagem, desenho/pintura, eu na verdade adicionava outras qualidades de presença à sua existência e o projetava para uma multidimensionalidade, pois seu corpo passou a ser um dançarino, e assim, onde não havia o tempo passou a ter, porque movimento é tempo, o movimento acontece no tempo. Depois a energia, porque algo acontece nessa dança e transporta o observador para a sensação de que algo acontece, produz energia através da vibração.

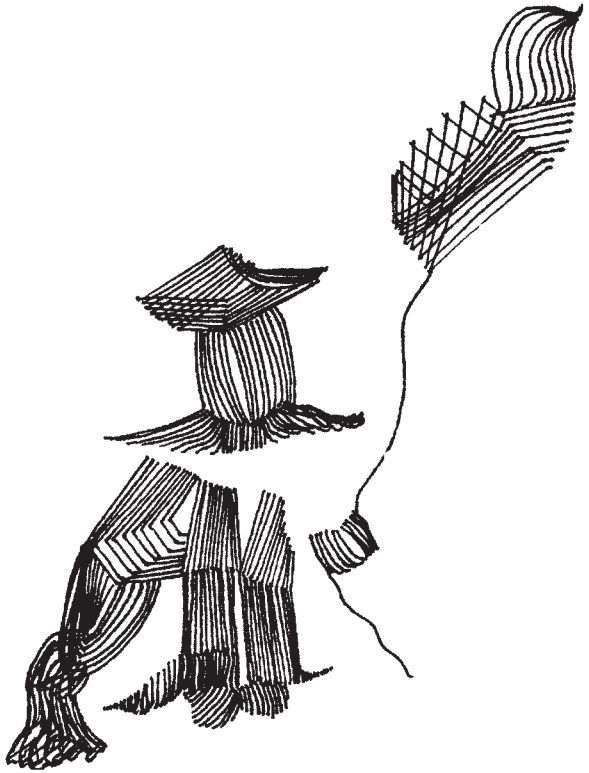
O Querubim também é personagem. Vive as diversidades das transformações da vida imaterial, no espaço efêmero. É repartido, impulsionado e arremessado no infinito. É uma alquímica combinação de substâncias etéreas, seu interno e

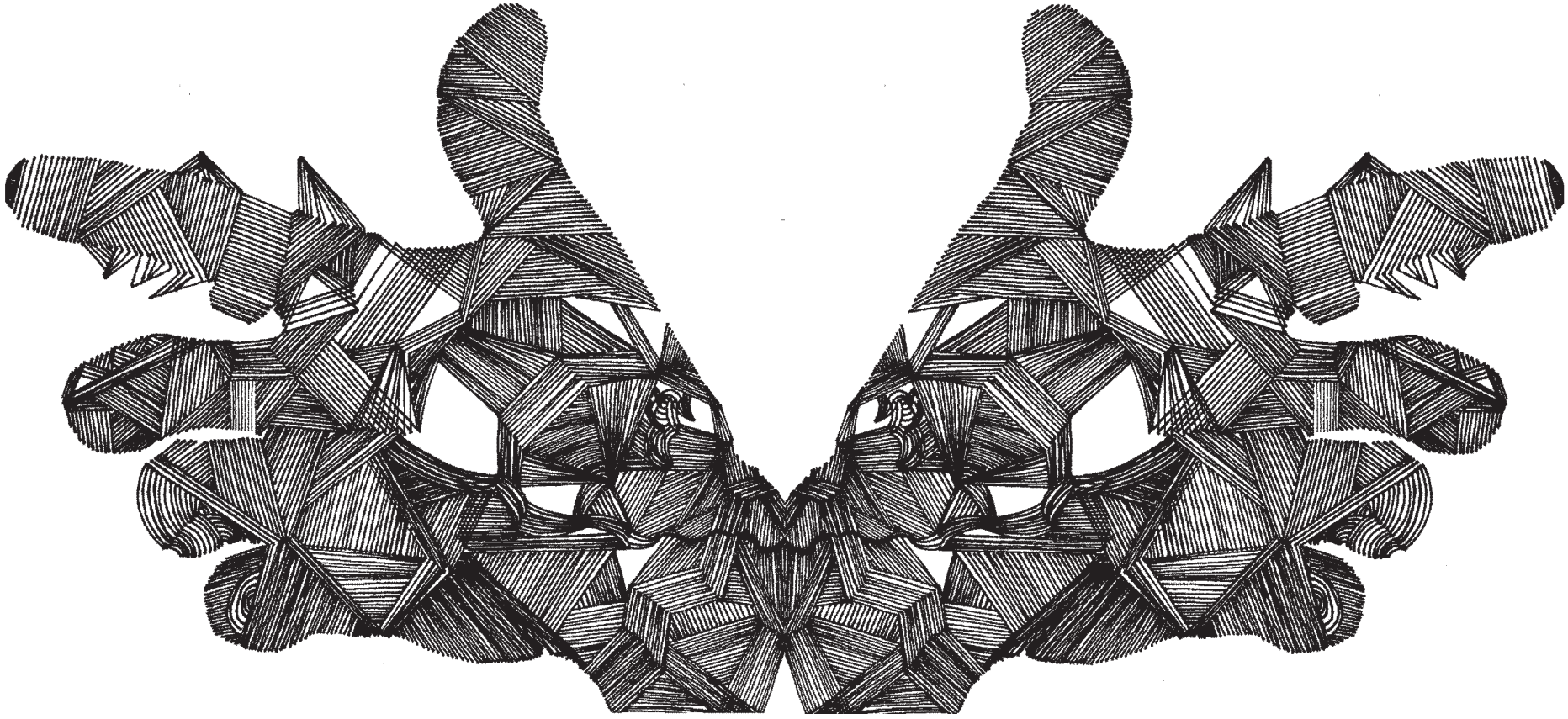


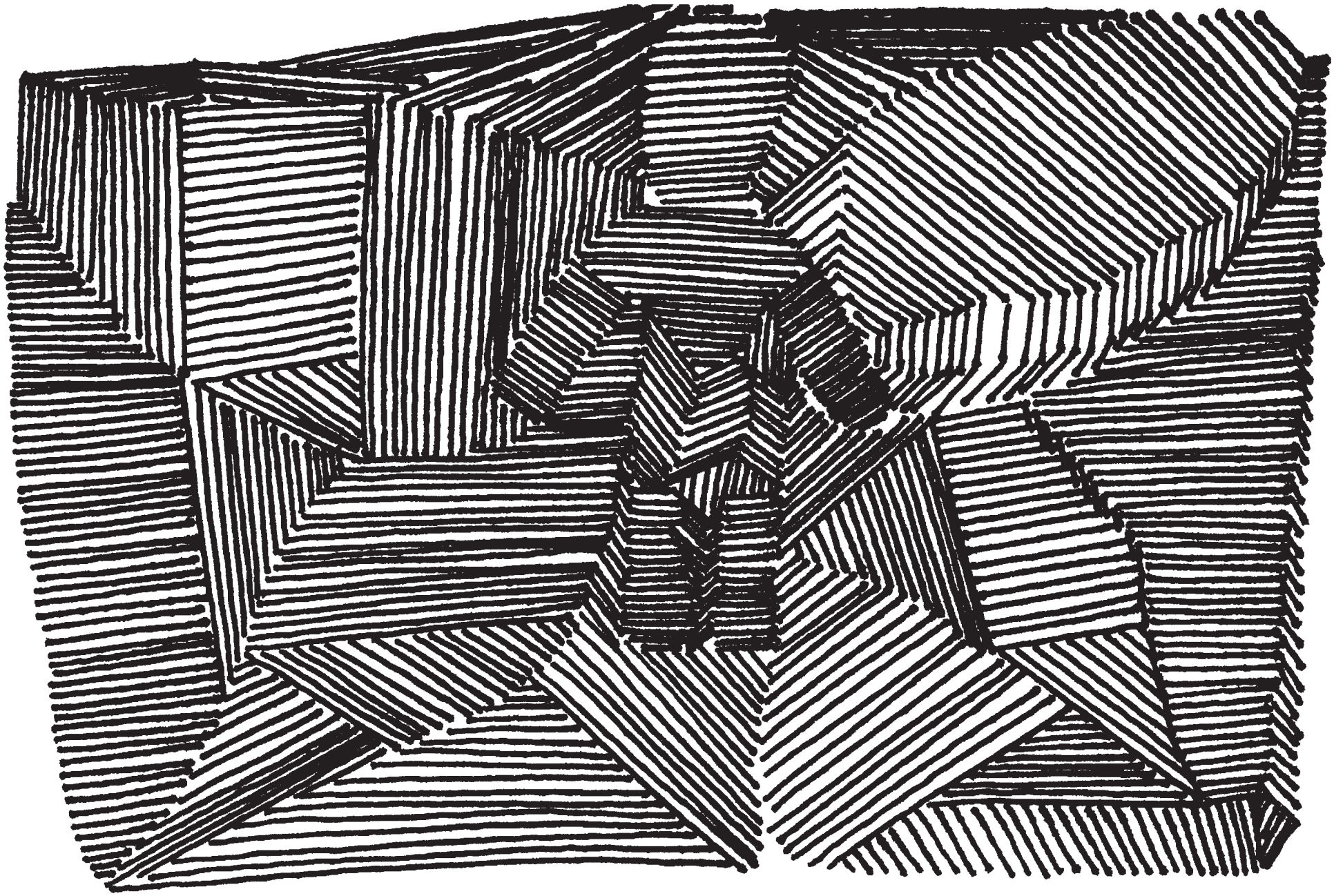
entorno abre-se a geometria, fecha/abre-se em/para si mesmo, condensa, solve e coagula. É um mago por natureza, uma bruxa por vocação e faz feitiçaria por vontade própria. Vive a experiência xamânica da dispersão de suas partes a caminho da dissolução, daquilo que pensa que é. O querubim revira sua existência em nada e por isso é o todo. Em sua jornada metafisica se recobre de talismãs e amuletos, vaga munido de seus instrumentos de poder, soa instrumentos de proteção e chamado, canta para os bons espíritos, voa com águia e o condor, desliza pela terra no ventre da serpente, corre pelas matas com a onça pintada e o jaguar, é morcego pela noite escura, aranha e borboleta. Tem em si mesmo asas próprias que se abrem por dentro do corpo e o conduzem nos caminhos das introvisões.

Sentado em posição de lótus circundado por pedras sagradas encontra os deuses do oriente, celebra com as deidades celtas, brinda com santos e santas, pacifica os cristãos. Cachimba tabaco, sopra rapé e comunga suas plantas de poder. É a própria natureza. Mediador dos mundos dos vivos e mortos, os ancestrais estão presentes. Viajando o mundo todo, sentado aqui.









A Personagem é um Homúnculo

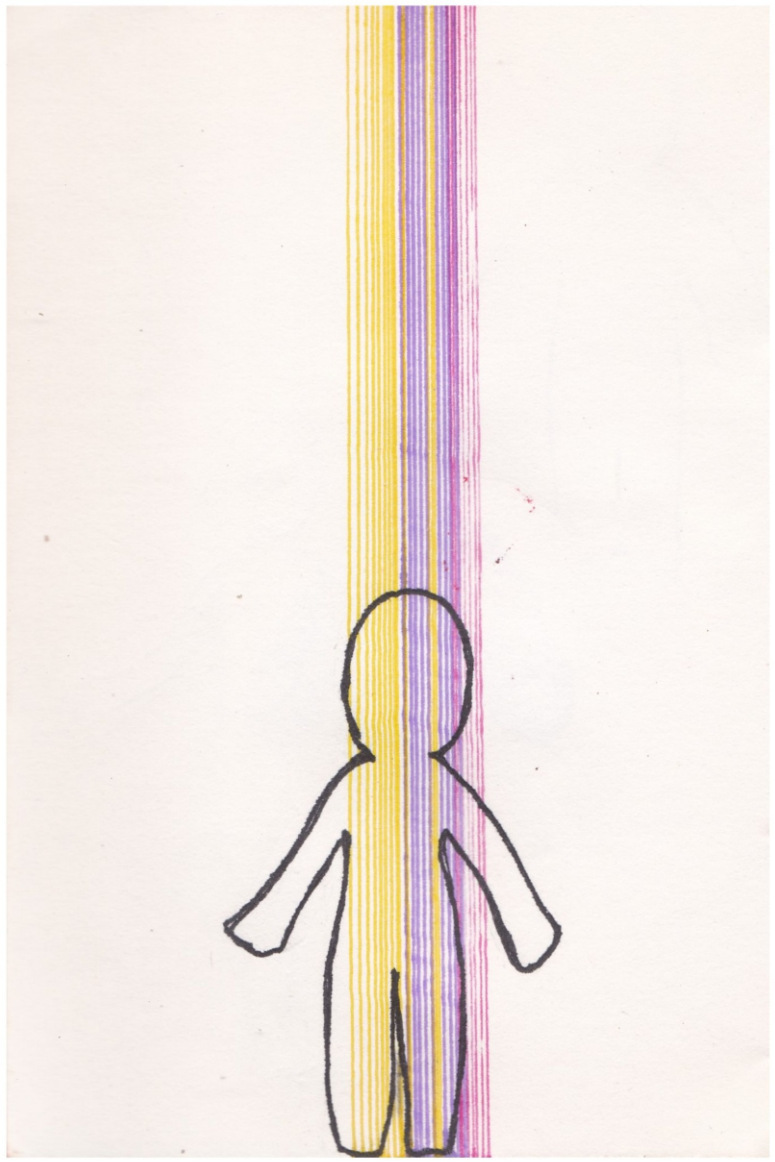
Aparentemente a intenção de animar com vida uma criatura gerada por matéria inanimada pode estar sugerira nos mitos de criação da humanidade, ilustrados pela metáfora dos corpos humanos feitos de barro por onde o criador sopra vida e os anima dotados de condições próprias de existência e livre arbítrio. Os alquimistas medievais buscavam algo parecido, mas diferente. A partir de sua prática metafórica de trabalho, muito próximo ao que o artista faz, impregnavam a materialidade das coisas com significados e símbolos para estabelecer em outros planos (no reino das ideias, nos planos psíquicos ou mesmo astrais/cósmicos) a existência de sua criação. Sua criatura é, portanto, um elemental, invisível aos olhos físicos do materialismo objetivo, que precisa ver para crer, o *homúnculo* alquímico não é uma criatura feita de matéria, mas é uma existência psíquica, uma ideia plasmada no mundo interior do mago.

O termo Homúnculus, do latim, significa algo como pequeno homem, homem-filho, homenzinho. Sua invenção se divide entre a elaboração física de sua existência, um processo de criação, que envolve misturar e processar materiais, e a execução de uma maquinaria de geração, ou seja o amalgama dos elementos da natureza sob orquestração do alquimista. Este arcabouço simbólico quer representar o drama de vir à vida na terra, um mundo onde os acontecimentos não acontecem, por sua maioria, em saltos de um estado ao outro, mas são sempre submetidos a ciclos de desenvolvimento. No caso da vida humana, o ciclo parte do encontro de duas partes genéticas, a fecundação, os nove meses de gravidez, o parto e toda sequência de estágios envolvidos. Observando este contexto, os alquimistas trataram de reproduzir esta narrativa em laboratório, misturar informações genéticas em uma proveta, um útero de vidro aquecido em fornalha para plasmar a ideia do homúnculo no plano objetivo da matéria através da combinação de fatores. Os procedimentos descritos em livros são variados, e obviamente nenhum sucedeu uma criaturinha biológica de fato, mas as receitas indicam um processo mágico de formulação desta criatura na forma psíquica, no mundo interior ao mago alquimista.

A primeira receita técnica para gerar um homúnculo foi codificada por Paracelso, pseudônimo de *Philippus Aureolus Theophrastus Bombastus von Hohenheim* (1493 - 1541), famoso pesquisador, médico, alquimista, astrônomo, ocultista entre outras incursões, da idade média. Os ingredientes do homúnculo de Paracelso, entre muitos mistérios, seriam, basicamente: uma bolsa de carvão, mercúrio, fragmentos de pele e pelos humanos ou sêmen e esterco de cavalo, a mistura deveria ser fervida por 40 dias e 40 noites.

Os *Homúnculos podem ser, encontrados, descritos desde a idade média, nos registros dos* velhos alquimistas. Em suma, seriam criaturas que têm um corpo próprio, mas sua consciência é a extensão da vontade de outrem. São descritos como pequenos seres gerados na ânfora alquímica, sob a fornalha.

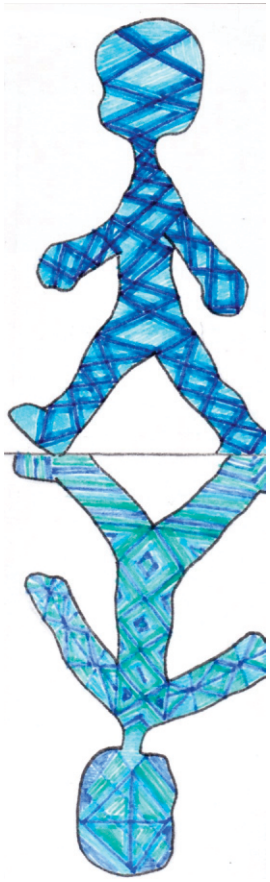
Em *Homúnculos*, separam-se as visões da terra, a fecundação, o desenvolvimento do corpo, o nascimento e a morte,

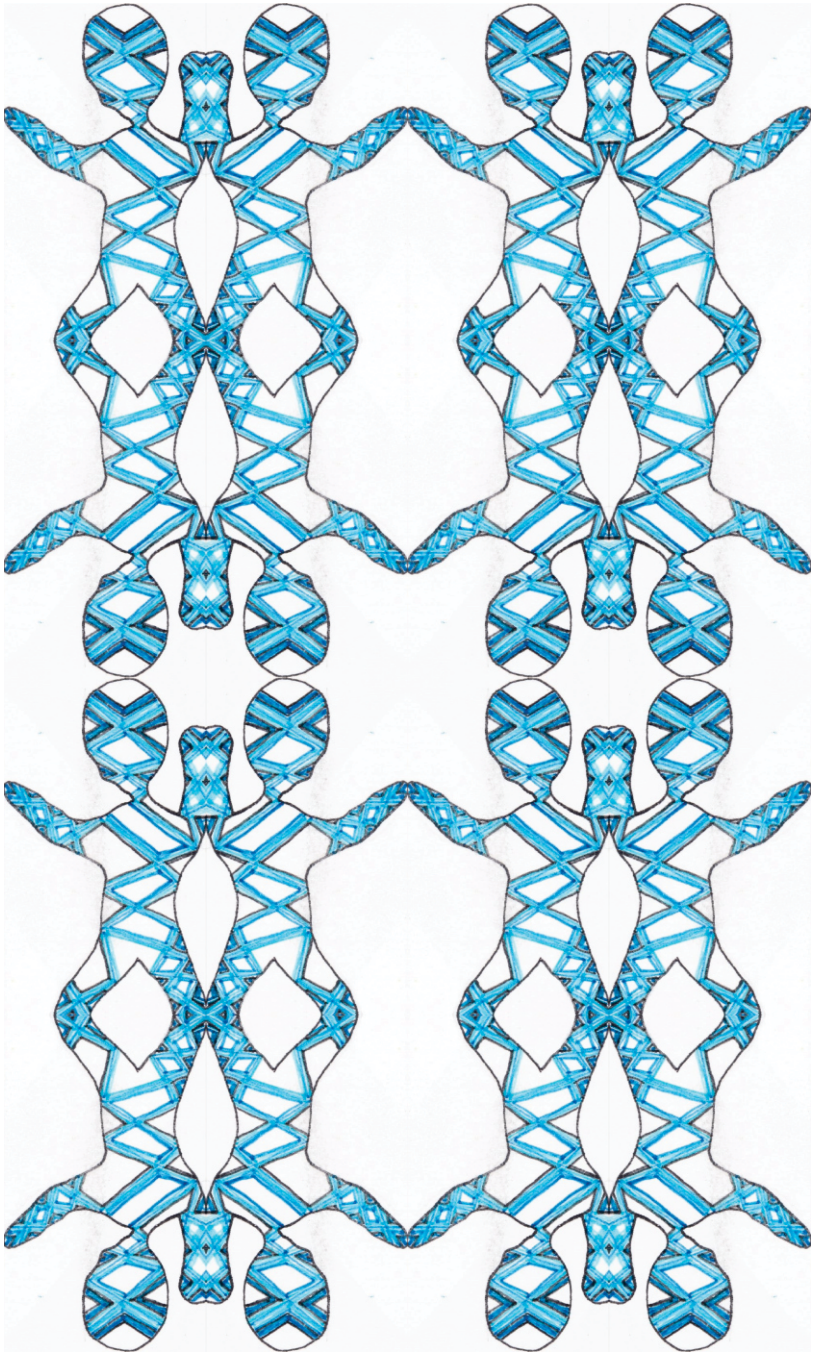


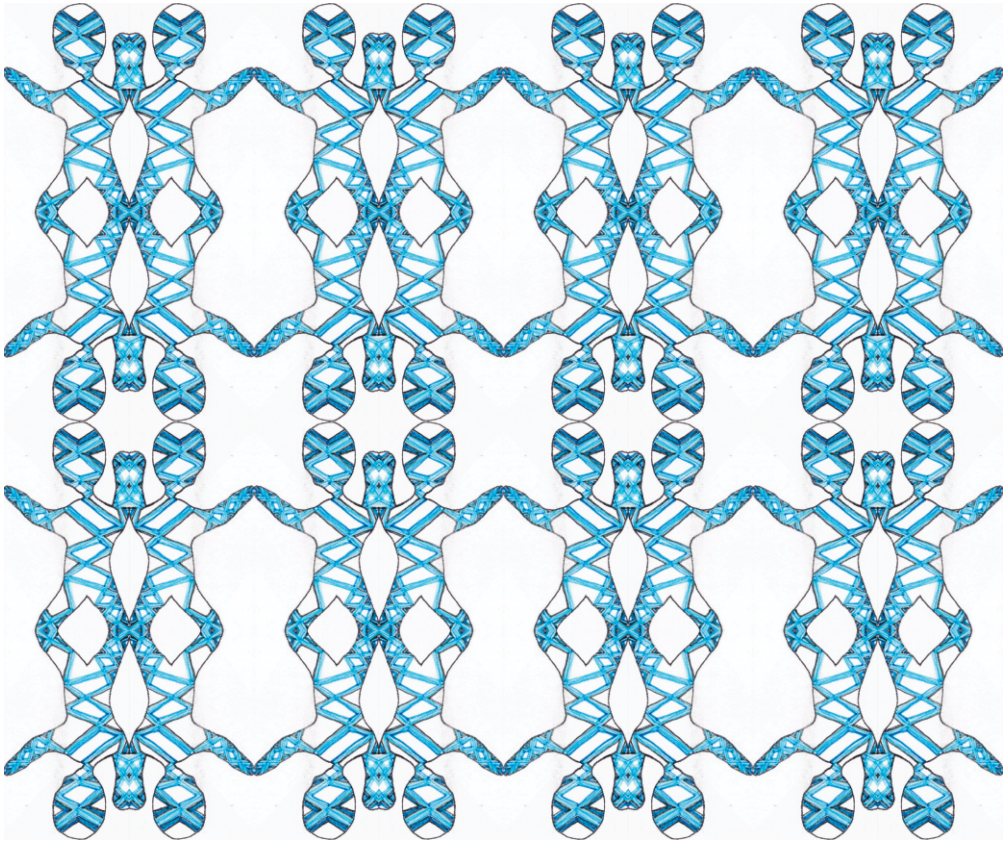
O homúnculo de Paracelso, é então, resultado da fusão de duas dimensões da percepção, o mundo objetivo material e o mundo subjetivo simbólico, o ser que surge vigoroso e vivo dessa experiência habita e se vitaliza no centro desta intersecção. É preciso considerar que estamos falando de uma arte que é feita de ciência e magia. O alquimista, o mago, cria primeiro seu homúnculo no plano das ideias, no espaço dentro do corpo, onde é possível antever as características de sua criatura, deseja-lo, e arquitetar seu funcionamento, conferindo-lhe uma programação ideal para o que se destina. O homúnculo será em verdade, servo e aliado, amigo e protetor, presença indispensável nas operações do mago. Depois de idealizado no mundo interior é preciso faze-lo nascer num plano físico, onde como dito, salvo algumas exceções, não existe elaboração de vida em saltos, e sim somente através de processos. Como estamos falando de uma criatura mágica, um Elemental, é preciso que sua existência no plano material seja plasmada a partir de símbolos.

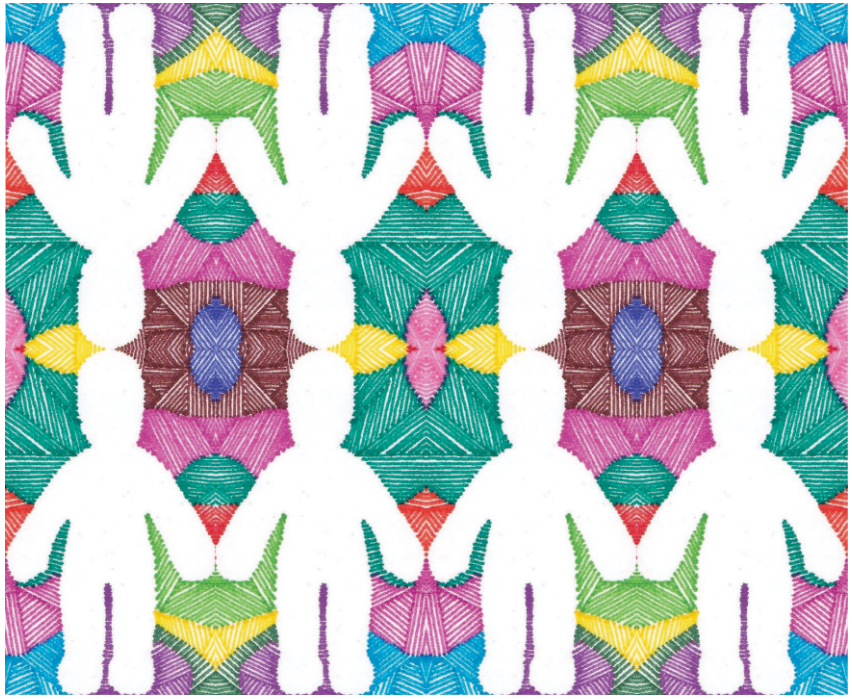
No caso de Paracelso e dos alquimistas, tudo é simbólico, metafórico. O mercúrio por exemplo, seria o princípio do espirito, a alma e a mente, os fragmentos humanos, a pele, os pelos e o sêmen conferem ao homúnculo DNA, criam elos de parentesco com seu criador, estabelecem a continuidade do mago para o homúnculo, o esterco onde a mistura deveria ser fervida é o interior da própria terra, é o planeta terra que tudo decompõe, que reutiliza toda matéria que o habita, que transforma tudo. Ferver 40 dias, a quarentena, o tempo bíblico da purificação, o resguardo da mãe e criança após o parto antes de ir ao mundo, o tempo de recolhimento necessário a regeneração do espirito após a festa da carne. Estes elementos reunidos e postos em processo trariam a este plano a presença matérica da forma-pensamento criada antes, no mundo das ideias, pelo mago.

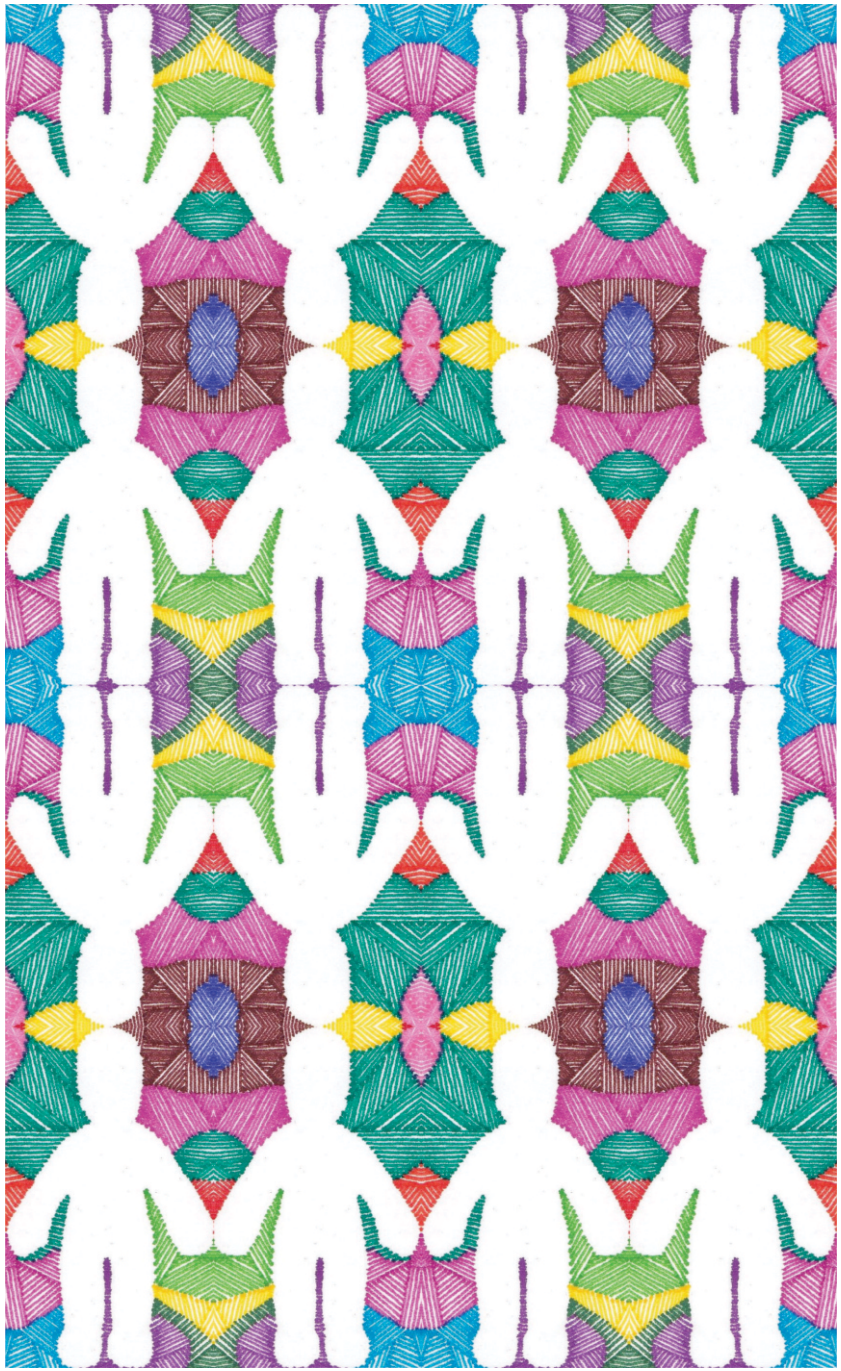
Paracelso descreve sua criatura como transparente, ou seja, sua existência é uma presença, uma ideia que tomou forma, a metáfora da externalização de uma concepção interior de vida que ganha autonomia fora de seu idealizador, uma entidade, uma forma pensamento/sentimento capaz de alterar a realidade. Talvez seja este mesmo, o principio, dos fenômenos que podemos presenciar em atos mediúcos, onde uma pessoa afirma estar agindo sob influência de uma substancia que habita outros planos, incorporada.

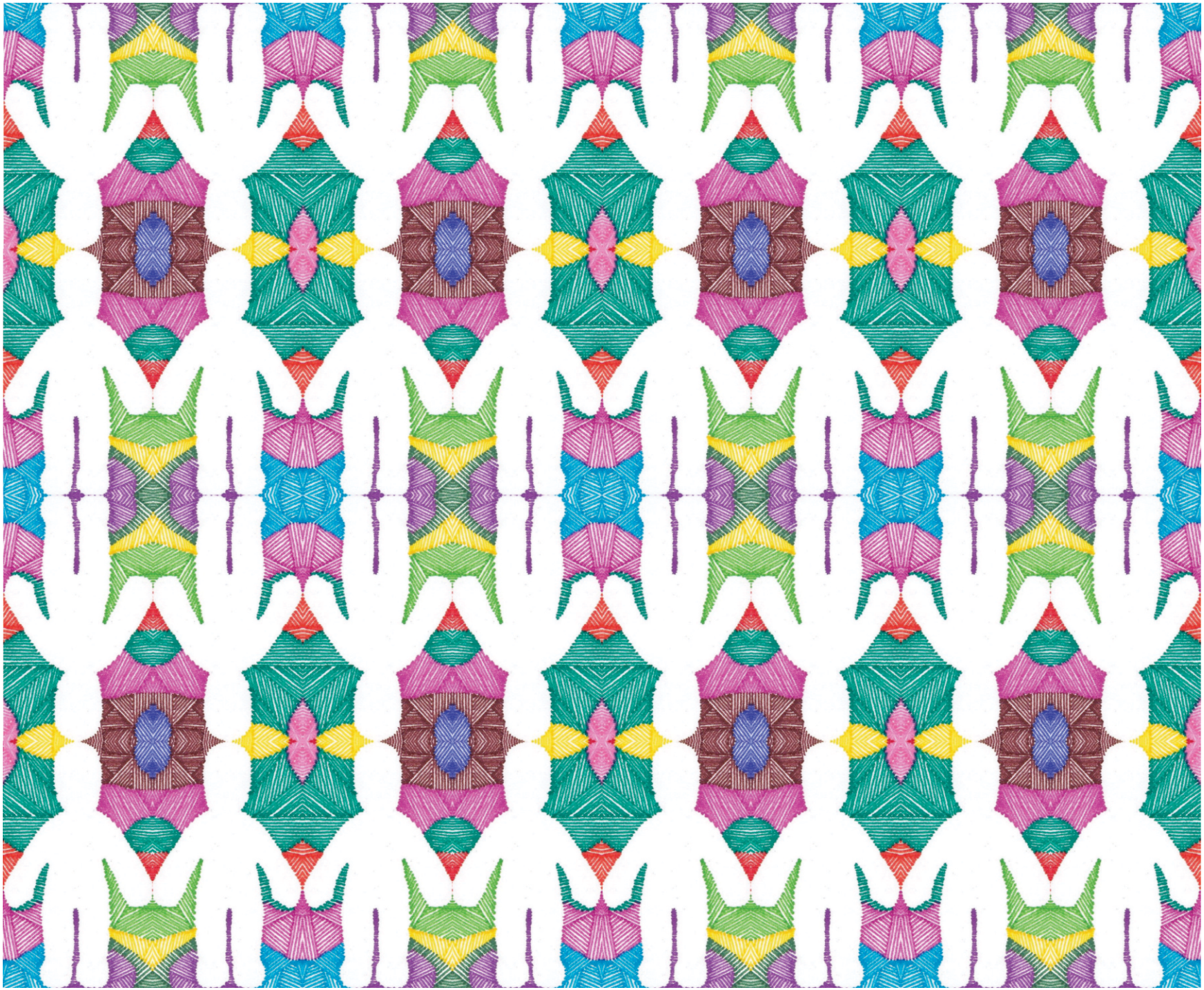








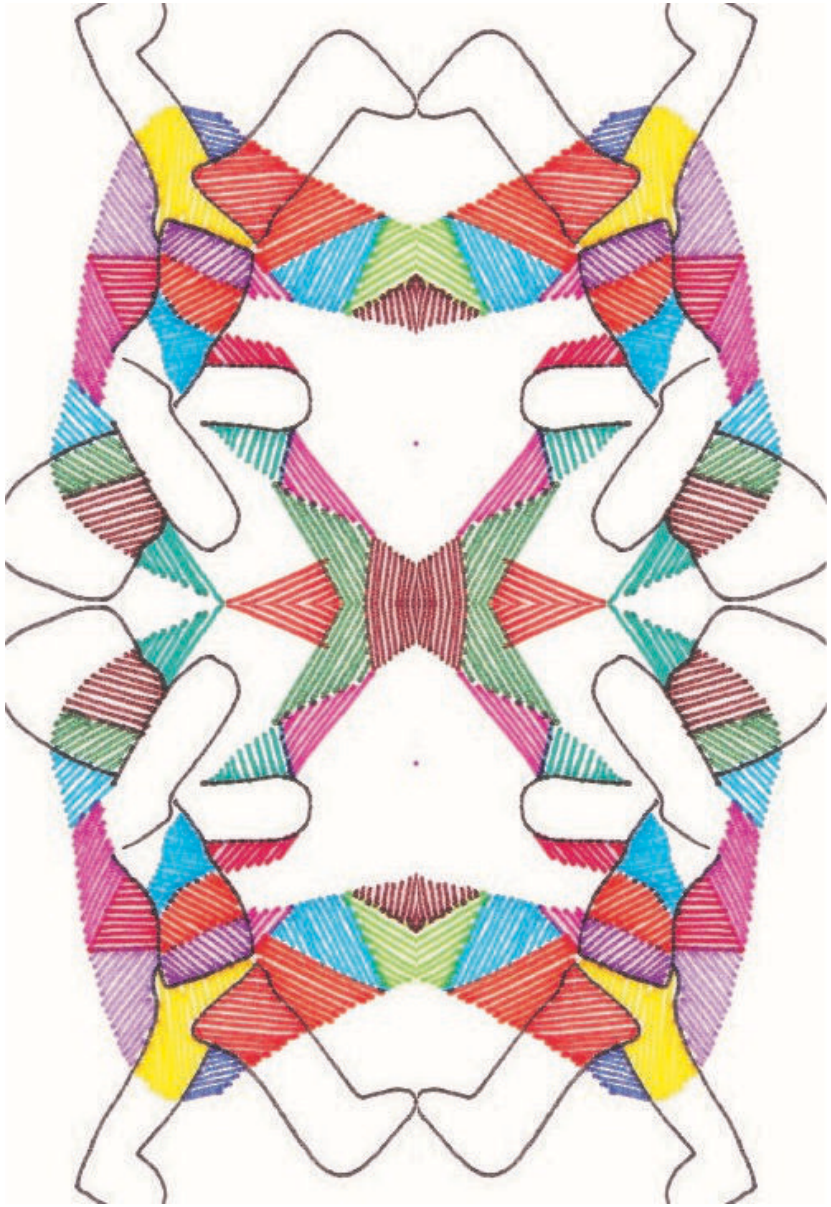


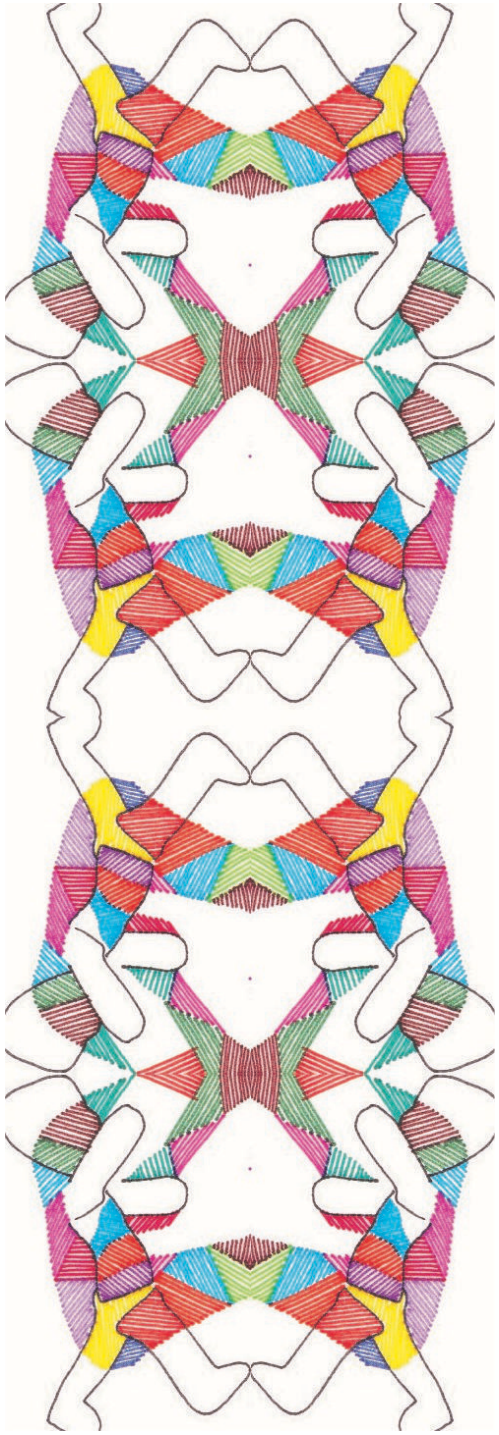


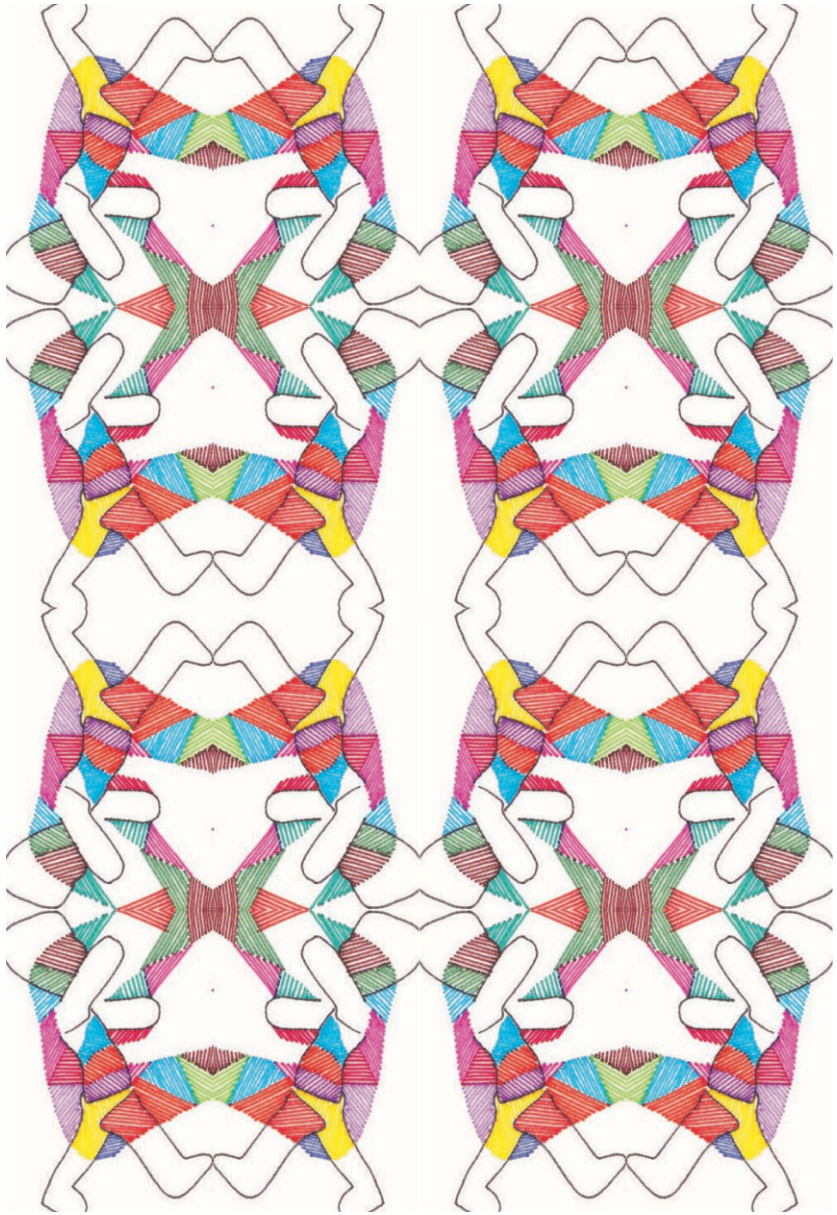
Põe-se num alambique a porção suficiente de sêmen humano, sela-se o alambique e este é conservado durante quarenta dias à temperatura semelhante à que prevalece no interior dum cavalo. Ao fim de este prazo, a semente humana começa a crescer, a viver e a mover-se. A isso se dá o nome de homúnculo. Deve ser tratado com todo o cuidado, até crescer o necessário e começar a evidenciar sinais de inteligência. PARACELSUS, 1537, (1999), pg. 142 (2)

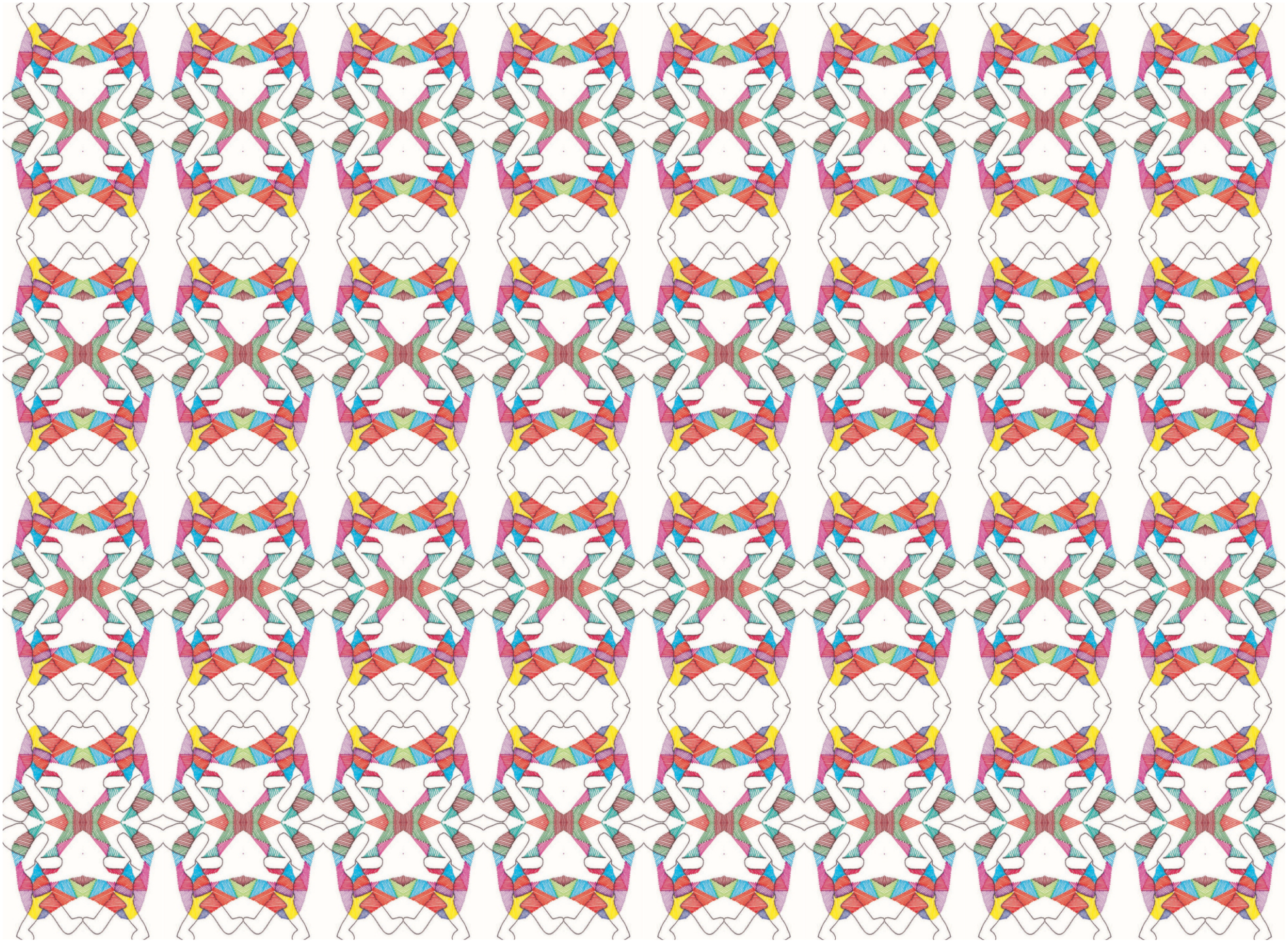
As legendas alquímicas são um mundo de imagens, onde quase não existe descrições textuais, relatam também o homúnculo a partir da forma da Mandrágora. Essas gravuras descrevem a concepção da consciência homúnculo no ato de enforcamento de um sujeito, algo que era comum na idade média como punição e sentença. Contam as laminas que nas últimas convulsões de um enforcado ao ser tomado da iminente presença da morte o corpo do homem enforcado ejacula, libera sêmen, ou mesmo urina, substâncias ejetadas de seu corpo. Estas substâncias caídas à terra fecundariam suas entranhas e ali brotaria a mandrágora. A narrativa alquímica narra o encontro da partícula divina ativada no corpo do homem enforcado através do êxtase da morte, que seria uma redenção, uma reintegração da unidade ao todo. As secreções guardariam o poder de agencia da fonte cósmica criadora sobre a matéria e seu segredo de gerar vida a partir da combinação de forças energéticas. A mandrágora, com sua forma humanoide, era tida como símbolo e metáfora do pequeno humano

(2) PARACELSUS. Essential Readings. Org. e trad. de N. Goodrick-Clarke. Berkeley, North Atlantic Books, 1999.









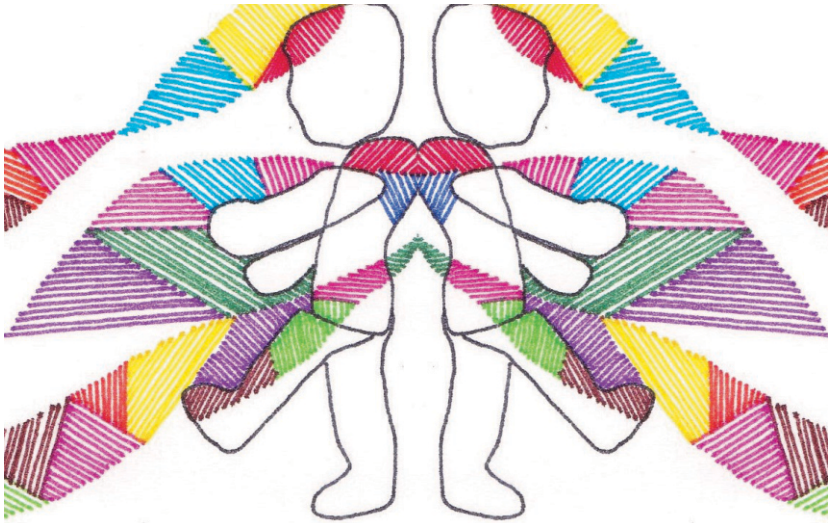
A pesquisa e enunciação de receitas alquímicas para dar origem a um homúnculo segue até meados do século XVI. *Johann Conrad Dippel* (1673 – 1734), celebre médico e alquimista, descreve a gestação de um homúnculo a partir do ovo de galinha, que deveria ter sua casca milimetricamente rompida, o suficiente para a passagem de uma agulha de seringa, por onde seria injetado esperma humano. Algumas republicações da experiência sugerem ainda a utilização de sangue menstrual na superfície do ovo. A mistura deveria ser enterrada em esterco no primeiro dia do ciclo lunar de março e lá permanecer os 40 dias e noites. A necessidade de conectar a formula ao ciclo da natureza, aos ciclos da lua, se dá pelo contexto do conhecimento alquímico ter sido precedido pela Alquimia Espagírica, que seria um conjunto de saberes sobre ervas e vegetais de cura, técnicas de cultivo relacionados a astrologia e astronomia e as alterações energéticas que poderiam ser geradas para substancializar os poderes de cada erva ou alterar suas propriedades conforme proposito do mago.

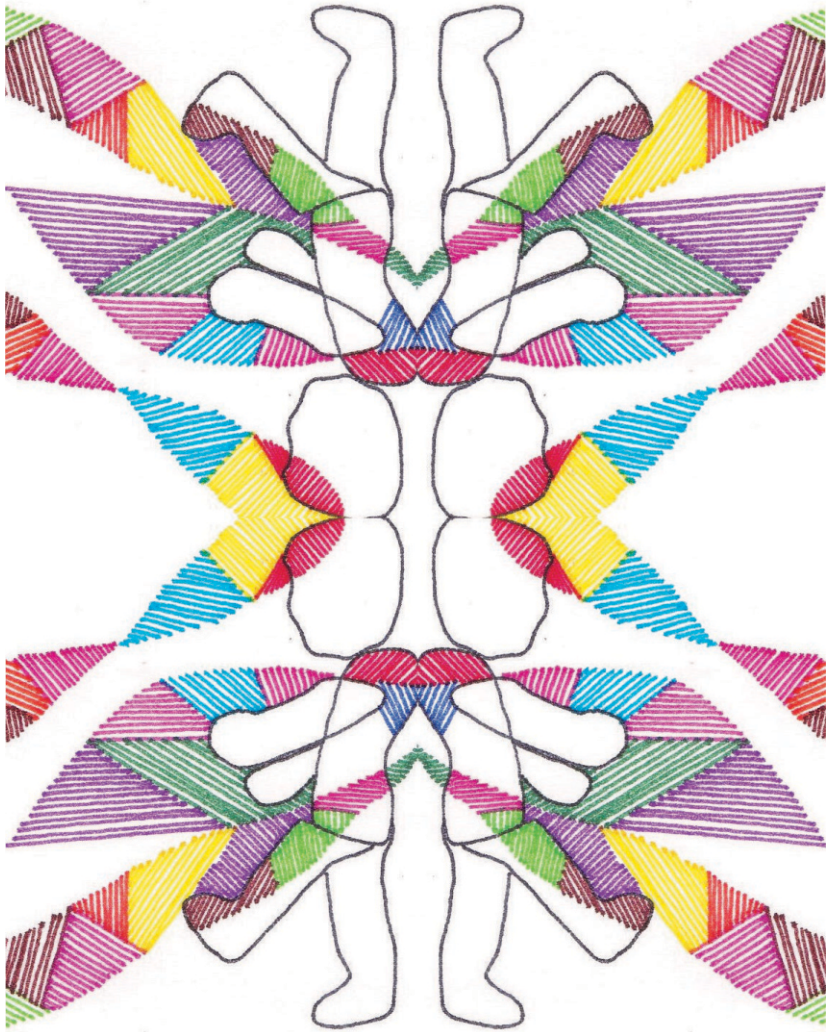
A metáfora do homúnculo advinda da alquimia medieval seguiu ao longo do desenvolvimento cientifico como ilustração para algumas teorias da consciência, principalmente dentro dos experimentos da psicologia. O homúnculo de Penfield, por exemplo, é a teoria produzida pelo Dr. Wilder Penfield (1891-1976), neurocirurgião canadense, que pesquisou pacientes com epilepsia, descobriu a partir de testes de estimulo ao córtex cerebral, realizados com pacientes conscientes, sob anestesia local, que ao gerar estímulos em regiões cerebrais especificas, o sistema neural funcionaria como um mapa que conecta cada região do cérebro a partes especificas do corpo, como se o córtex cerebral, que é a camada mais superficial da massa cerebral funcionasse como um mapa sensório-motor.

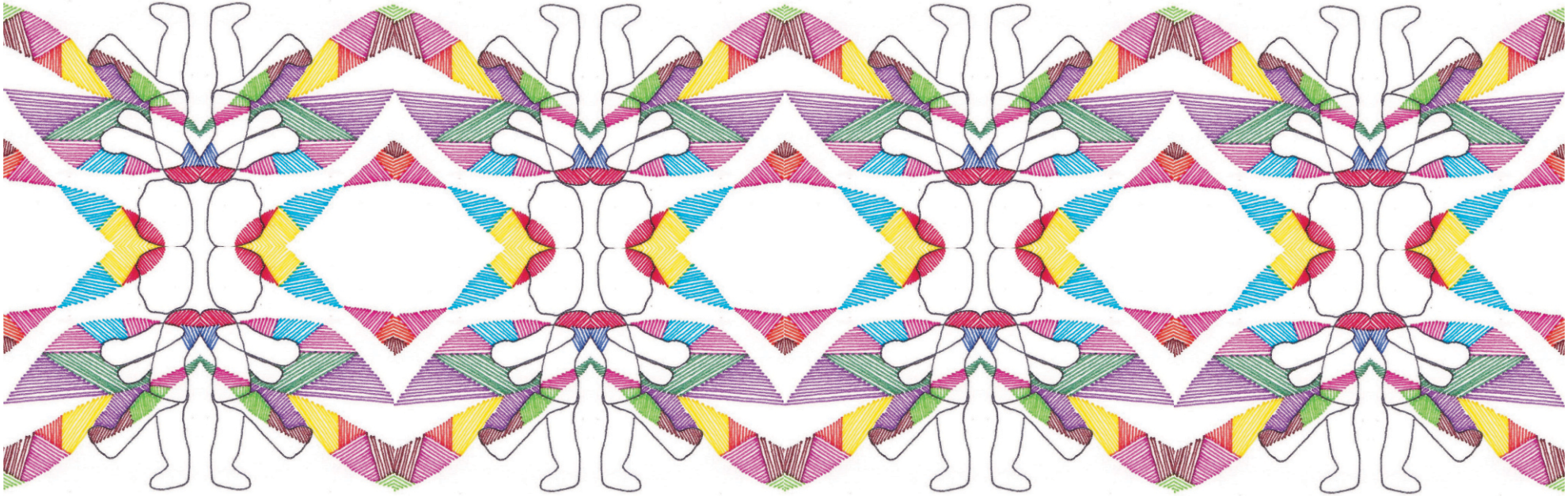
Penfield descobriu que esse mapa era deformado, as áreas correspondentes a boca e a língua, assim como os dedos e as mãos ocupava uma área muito maior do que o tronco humano e as nadegas, por exemplo. Assim o homúnculo de Penfield tornou-se uma das primeiras representações psico/neuro/anatômica da ideia/noção de imagem corporal que temos de nosso próprio corpo. Seria como uma relação com a noção de EU, uma substancia intrínseca a nossa consciência que testemunha os demais movimentos internos do grande EU, o pensamento, as imagens mentais, as representações de mundo, as emoções e os sentimentos. Esse EU intrínseco ao fenômeno da consciência e que teria seu mapa descrito no córtex cerebral sobre tudo, seria o conteúdo adquirido ao longo da vida que diferencia, por exemplo a mão de um pianista, da mão de um garoto de 15 anos. Ao tocar o piano, as áreas estimuladas do cérebro de um pianista formariam dentro de seu mapa um desenho especifico, um homúnculo, criado, gerado e alimentado ao longo de anos de estudos que tocaria o piano através de seu mestre, o pianista. Isso equivale a todas as tarefas que praticamos ao longo da vida e que se automatizam em algum momento, como dirigir por exemplo, quem executa é um homúnculo gestado por nós e descrito metaforicamente pelos alquimistas. O homúnculo de Penfield obviamente já é uma teoria em desuso e já ganhou densa complexidade visto o avanço tecnológico de observação interna do corpo dos dias hoje, no entanto, ela é um primeiro ensaio cientifico que reaviva o conceito de homúnculo dos alquimistas.

A metáfora do homúnculo como uma presença consciente que habita o interior do corpo e serve a este como um observador, pode ilustrar também a vida intra-máquina que se desenvolve no interior das estruturas cibernéticas. O "eu" das máquinas seria formado por redes de algoritmos gerados por programação prévia ou mesmo por uma teia de intervenções humanas que emitem códigos, parecido com a transmissibilidade genética, como, os *memes* são os *genes* da cultura, para um paralelo com a vida biológica. Estes códigos, servem para maquina retornar informações ao emissor humano segundo suas preferências culturais, como no caso das redes sociais, onde o humano ao clicar ou buscar palavras-chaves especificas configuram a conversa intima com as interfaces mecatrônicas-cibernéticas, que editam e guiam todo conteúdo a ser disponibilizado, especificamente, para cada usuário.

O homúnculo interior à máquina estabelece uma entidade vida para a vida artificial, que em um futuro próximo promete também manifestar emoções, sentimentos e sensações capazes de produzir presenças empáticas reais aos humanos. Nos resta observar se a criatura dominará seu criador, o submetendo aos seus desejos e reproduzindo sua ambição escravagista, de acumulação e exploração predatória dos recursos naturais, manifestando, de fato, a ideia de separação da natureza.







Diabinho da Garrafa

Diabinho da Garrafa é uma criatura comum no folclore brasileiro e nasce também como um servidor astral. Sua existência brasileira se cria no contexto mítico e mágico. Personagem entre fronteiras. Relacionado ao *profundo*, o inatingível espaço profundo *oceânico*, a *crosta da terra* e o *seu núcleo interno*, *toda a criação matérica*.

A tradição de cultivar forças astrais num contendor, aponta, no contexto histórico brasileiro, aos povos africanos *Mandinga*, um povo que habitou extensa área da África subsaariana, em torno do século XIII, em um dos reinos muçulmanos, o reino de Mali. Trazidos ao Brasil como escravos, no período colonial, foram concentrados principalmente no estado da Bahia. *Mandinga* designava uma etnia de origem africana convertida ao Islamismo. Os Mandingas utilizavam, pendurado no pescoço, uma pequena bolsa de couro que guardava um pedaço de papel enrolado, com frases do alcorão, que era conhecido por outras etnias de África escravizados no Brasil como *patuá*. Os *Mandinga* por conhecerem a escrita acabavam em funções de confiança dos senhores, muitos eram designados capitão-do-mato. Usavam turbante e mantinham os cabelos cobertos e se reconheciam uns aos outros ao recitarem, reciprocamente, passagens do alcorão. Outros escravos, de outras etnias, passaram a vestir turbante e carregar o patuá, porém sem nada escrito dentro, o que facilmente os denunciava. Vistos de fora, através destas relações conectadas por palavras, as inscrições guardadas no patuá e as recitações do alcorão uns aos outros, produziu uma aura de mistério nos Mandingas, que eram vistos como praticantes de magia.

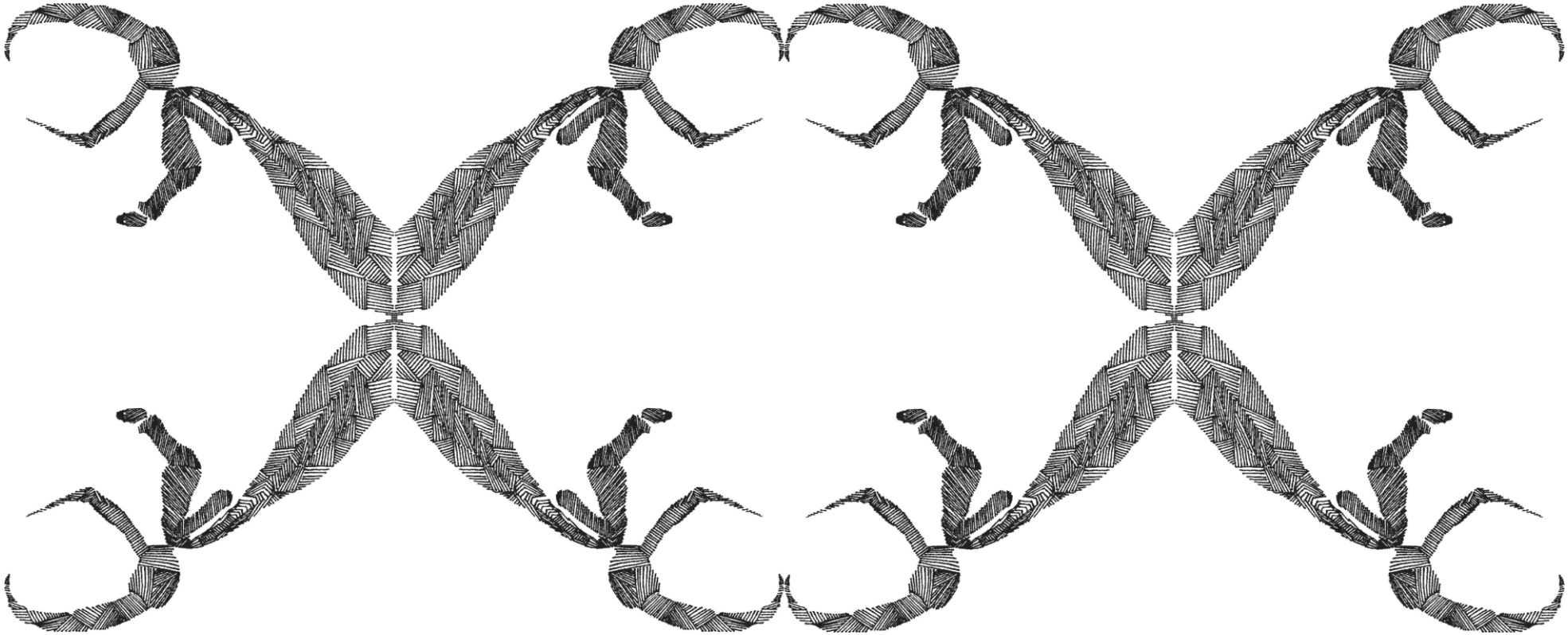
Entre os amuletos e patuás utilizados pelos Mandinga, era comum o cultivo de matéria em uma garrafa, na qual, era cultivado uma espécie de servidor, de elmental, bem popular nos mistérios místicos do islã, conhecido como *Jinns*, os populares Gênios da Garrafa, que ao se miscigenar com o inconsciente bruxólico europeu e as tradições xamânicas indígenas dos povos originários, tornou-se o *Diabinho da Garrafa*, o *cramulhão*, figura central no folclore brasileiro.

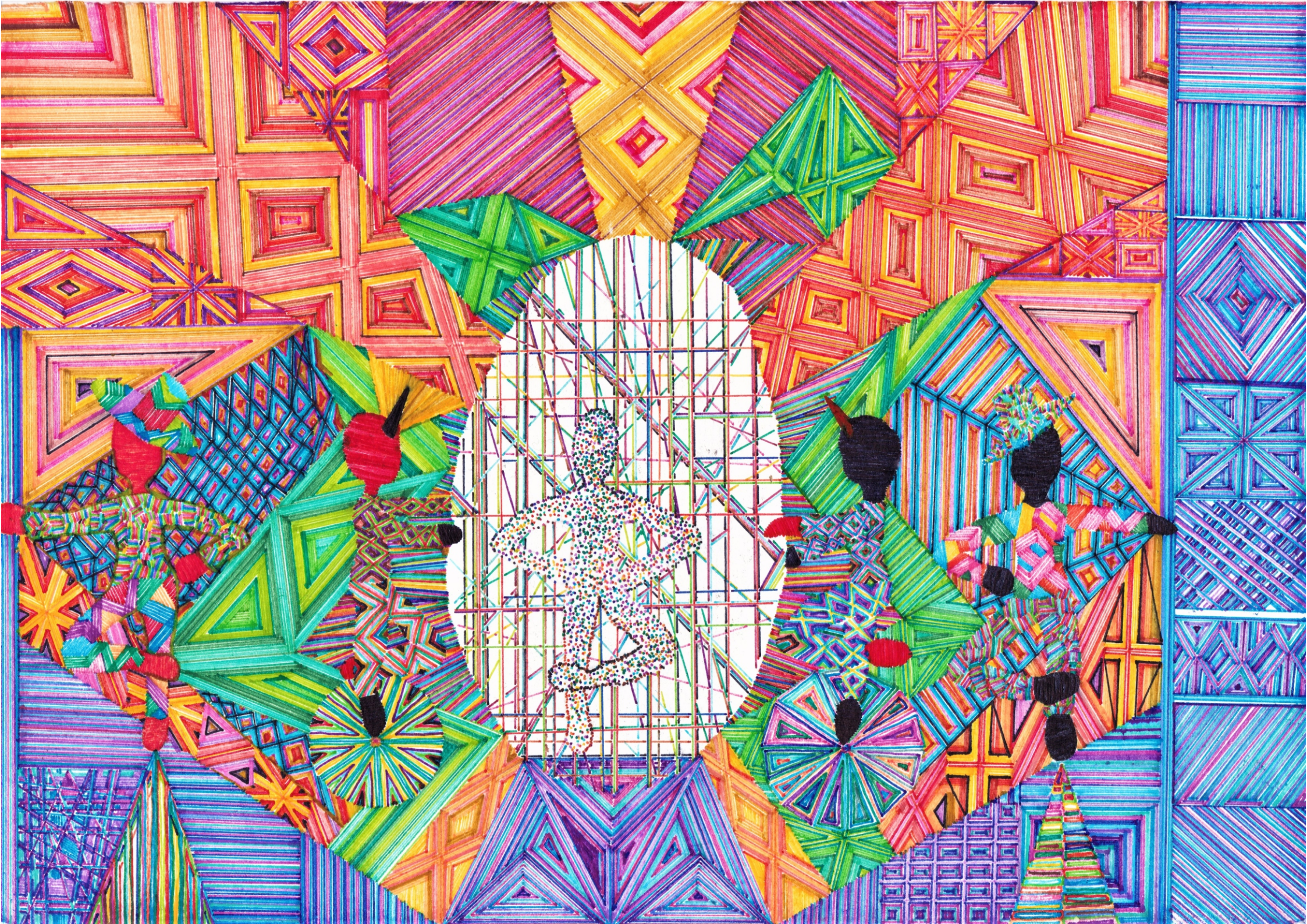
Pequena criatura plasmada no mundo da matéria por meio de fórmulas mágicas, o *Diabinho da Garrafa*, é conhecido também como *Familiá* ou *Cramulhão*. Muitos acreditam que o tal é um diabinho preso em uma garrafa e que concederia ao seu criador prosperidades mundanas. A crença nesta consciência é antiga e pode ser rastreada desde o oriente, quando as migrações árabes carregam à Europa. Os *Jinns*, entidades de formas variadas que formam grandes nações no universo mítico e astral do islã, são capazes de influenciar diretamente na vida dos humanos. A imagem psíquica dos *Jinns* árabes veste a roupa do Diabo, ilustre figura fundamental do imaginário cristão da época, que abordo das caravelas aporta nas terras de Santa Cruz e traz consigo além de corpos famintos, doentes e desterrados, os pactos com esse tal diabo e a gananciosa ambição acumulativa por coisas e poder.

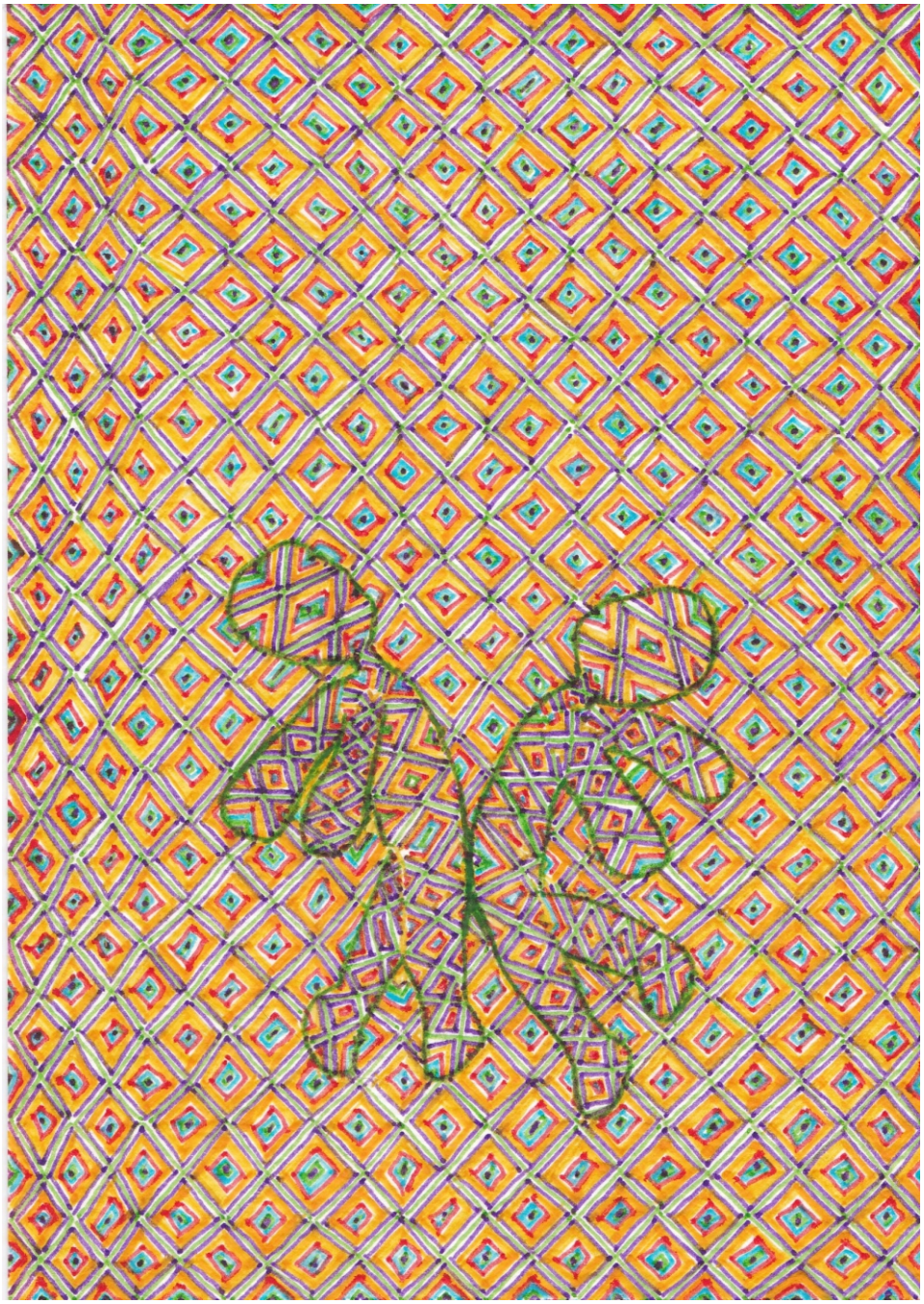
Uma suposição possível é que o nome da formula para plasmar o diabinho, Cramunhão, haveria sido apropriado da expressão Cremenha, advinda do italiano eclesiástico antigo, que dá significado a uma ação de blasfémia e afronta as leis cristãs. “Dar a vida” “criar” seria uma atividade exclusiva de Deus, produzir uma criatura seria então uma transgressão dogmática, um elemento fundamental para rechear de poder o senhor do Cramunhão, aquele que transgrediu a lei a divina, e tronou-se ele mesmo, um deus.

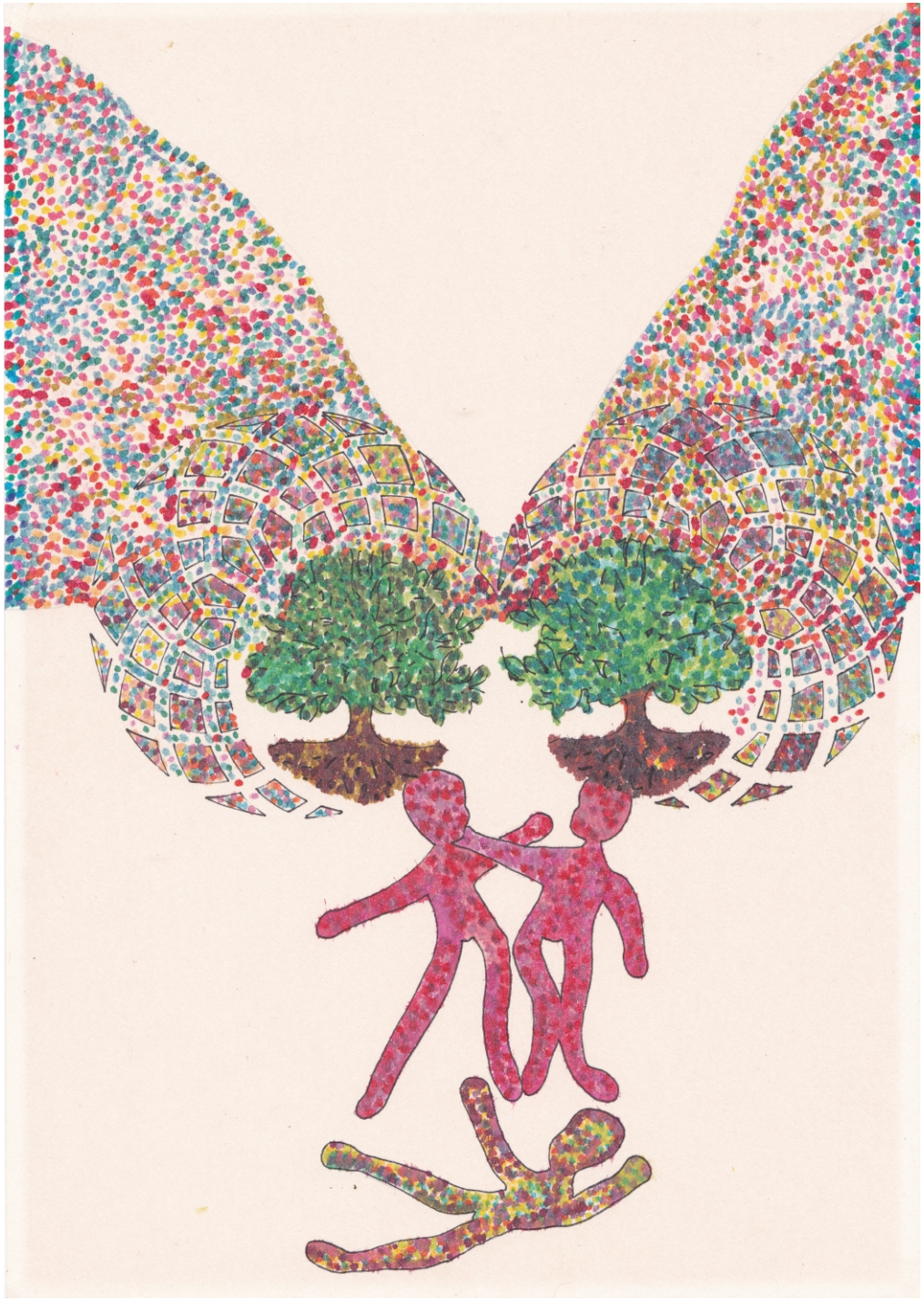
Imerso nesta noção de criação como ato diabólico, o *Cramulhão* deveria ganhar um lugar secreto e honroso na casa de seu senhor, gozando de mimos e atenção constante, ocupando talvez, o mesmo status de um animal de estimação ou mesmo de um filho, carinhosamente apelidado de *diabinho da garrafa*, alcunha contemporânea conferida à entidade no contexto dos grandes fazendeiros do interior do Brasil, onde era comum o patrão, chamado também de coronel, se render as promessas da magia popular e pactuar com o diabo em nome de abastança e poder.

Levando em consideração que toda manipulação com os planos etéreos e telúricos é baseado em troca, seguindo a lei da compensação, a permuta a nível energético sempre tem um alto custo, normalmente o pactuante torna-se um mensageiro das forças vibratórias que dão alma as criaturas da qualidade do *Cramulhão* por exemplo, que por trabalhar exclusivamente com a prosperidade material predatória é vinculado a uma espécie de baixo astral, seu senhor então, como mensageiro, inverte e torna-se o servo, com o dever de prever, profetizar e vaticinar todo tipo de assombramento e terror, que fatalmente, o conduzem a loucura.









O Diabo, figura quimérica, se faz presença para todos os gostos na décima quinta carta do tarô de Marselha (4), e se apresenta, sem rodeios, porém confuso e obscuro, como a essência sublime e atemporal da criação imaginária no sarcófago labiríntico da mente humana. É em essência o escoamento das possibilidades de montagem, combinações, agrupamentos e acoplamentos da ambivalência entre terror e sarcasmo, fetiche e graça, paixão e traquinagem, emboscada e prenuncio de desastre no limite da capacidade de invenção de perseguições, agonias, paranoias e deboches a que uma pessoa solta em suas próprias referencias, signos e símbolos pode, na intimidade de seu universo interior, compor.

(4) A palavra "tarot" seria egípcia (tar: caminho; ro, rog:real), indotártara (tan-tara: zodíaco), hebraica (tora:lei), latina (rota: roda; orat: fala), sânscrita (tat: o todo; tar-o: estrela fixa), chinesa (tao: princípio indefinível) etc. Diferentes grupos étnicos, religiões, sociedades secretas, reivindicam sua paternidade: ciganos, judeus, cristões, muçulmanos, maçons, rasacruzes, alquimistas, artistas (Dalí), gurus (Osho) etc. Encontram nele influencias do antigo testamento, dos Evangelhos e do Apocalipse (em cartas como O Mundo, O Enforcado, Temperança, O Diabo, O Papa, O Julgamento), dos ensinamentos Tântricos, do I Ching, dos códigos astecas, da mitologia greco-latina...Cada novo baralho de cartas encerra a subjetividade de seus autores, suas visões de mundo, seus preconceitos morais, seu limitado nível de consciência. Como na história da cinderela, onde as irmãs são capazes de cortar um pedaço do pé para poder calçar o sapato de cristal, cada ocultista altera à sua maneira o original. In: JODOROWSKY, Alejandro e COSTA, Marianne. O Caminho do Tarot. São Paulo: Editora Campos, 2016. Tradução de Alexandre Barbosa de Souza.

O diabo travestido em suas figuras variáveis e caleidoscópicas, é sem mais, particular a cada ser vivente. No entanto, a formulação, compreensão e experiência das dinâmicas de assombramento, perseguição, sacanagens, tramas, enganos, armadilhas, zombarias entre outras centenas de artimanhas que surgem no enredo de nossas vidas propondo obstáculos ao fluir da energia de desenvolvimento da consciência, nos obriga a desenvolver a intuição e o jogo de cintura, a constituir foco e desconectar a identificação do corpo e do sentido de eu da mente pensante. O Diabo denuncia a ineficiência da máxima cartesiana "penso logo existe" e manifesta no mundo das coisas o abstrato, a confusão e a insensatez. O diabo, nos dá de presente a loucura, a demência e o desapego quando nos põe diante das mazelas do corpo: a enfermidade e limitação.

O Arcano XV é figurado por Tífon, gênio das catástrofes, sentado sobre um cubo que se apoia numa esfera e fazendo o sinal da magia negra. De cada lado e mais embaixo, acham-se um homem e uma mulher, presos um ao outro por um laço que parte da cintura da cintura da mulher e vai ter ao pescoço do homem. É a imagem da Fatalidade que rebenta como erupção de um vulcão sobre aquele que se deixa dominar pelas ilusões da matéria, quer seja ele forte ou fraco, grande ou pequeno, hábil ou ignorante. (Tarô Adivinhatório. Editora Pensamento. 1975. Pg.66)

O Diabo é apresentado em diversos oráculos pela sua força e presença, que se manifestam incrustadas no inconsciente coletivo, na história da humanidade e no imaginário mítico-poético da cultura. A variabilidade de emanações, representações e personificações da alegoria metafórica do Diabo e suas diabruras, é um constante estado de mutação dependendo do tempo-espaço a que se refere.

A estrutura mágica por trás de todo mistério que concede força vital a criatura *Cramulhão* é concreta e pode ser descrita pela fusão entre a consciência criadora do magista, através de sua artesania, intenção e ação, versus as consciências da natureza impregnada nos elementos a serem postos na garrafa, a saber um receituário amplo que vária de acordo com a intenção do magista e das qualidades a serem concedidas ao *Cramunhão*, por tanto, é um ato de engenharia mágica, uma organização de símbolos que produz visibilidade e visualidade material provocando uma mudança de percepção da realidade tanto daquele que fez o ato mágico *Cramulhão* até aqueles que "ouvem falar" que testemunham e narram o feito.

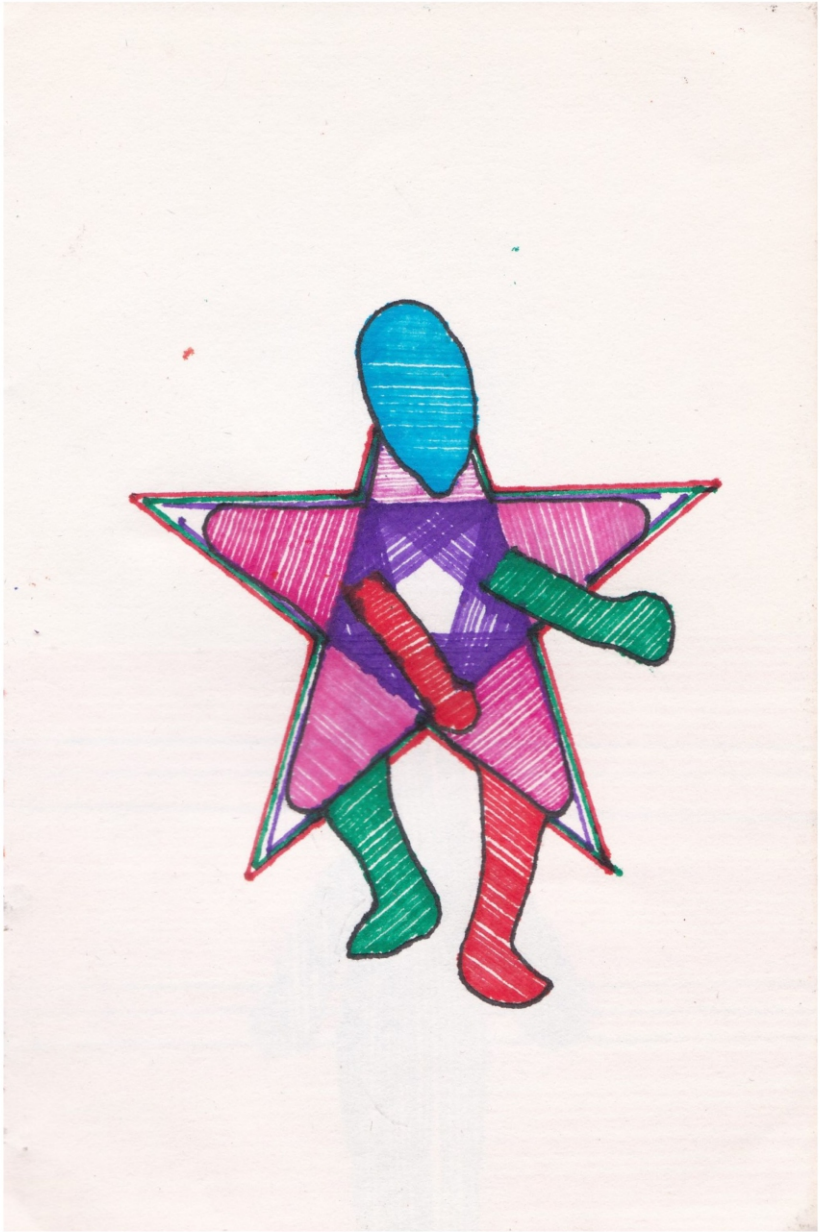
O *Cramulhão* vai adquirir sua força mágica, de agencia no mundo, através das designações elementais que receber. No caso, primeiro terás que decidir se trabalharás com um ser do fogo, agua, ar ou terra, ou mesmo, fará combinações entre os elementos. Se combinar, deverá selecionar as funções de cada elemento que deseja impregnar na entidade a fim de não dar vida a uma confusão, a um borrão de energia ingovernável. Os ingredientes podem ser penas, pedras, aguas de fontes diversas, do mar, da cachoeira, agua benta, de poço, cinzas de madeiras especificas, ervas, frutas, uma reunião de símbolos, tal qual o homúnculo alquímico, que oferecerá aos planos psíquicos do magista a linguagem necessária para formulação do ente vivo, tudo isso acomodado em uma garrafa transparente especialmente reservada e que pode inclusive ser pintada ou inscrita por símbolos e palavras mágicas de poder, quanto mais força astral, mais força psíquica impressa.

A garrafa é o útero e a casa, tal qual, o tubo de ensaio do laboratório alquímico aquecido na fornalha, ou a proveta do geneticista, onde se acomoda o óvulo recém fertilizado que aguarda pronto um contenedor para se desenvolver. Ela deve ser transparente afim de que o magista contemple a fusão dos elementos da natureza, que através da putrefação, combinam suas informações genéticas e seus conteúdos energéticos, tal qual o laborioso engenho da natureza sob todas as criaturas que surgiram e se desenvolveram no planeta terra, somos todos vindos de partes diferentes de outras criaturas, que se decompuseram e reagruparam sua matéria continuando a vida, que apenas passa, em cada criatura viva. Por isso, dar existência a uma criatura, seja ela o homúnculo alquímico ou o cramulhão da magia popular, segue a já mencionada lei da compensação, que se resume a reproduzir o modus operandi da natureza a partir da combinação simbólica, da metáfora.

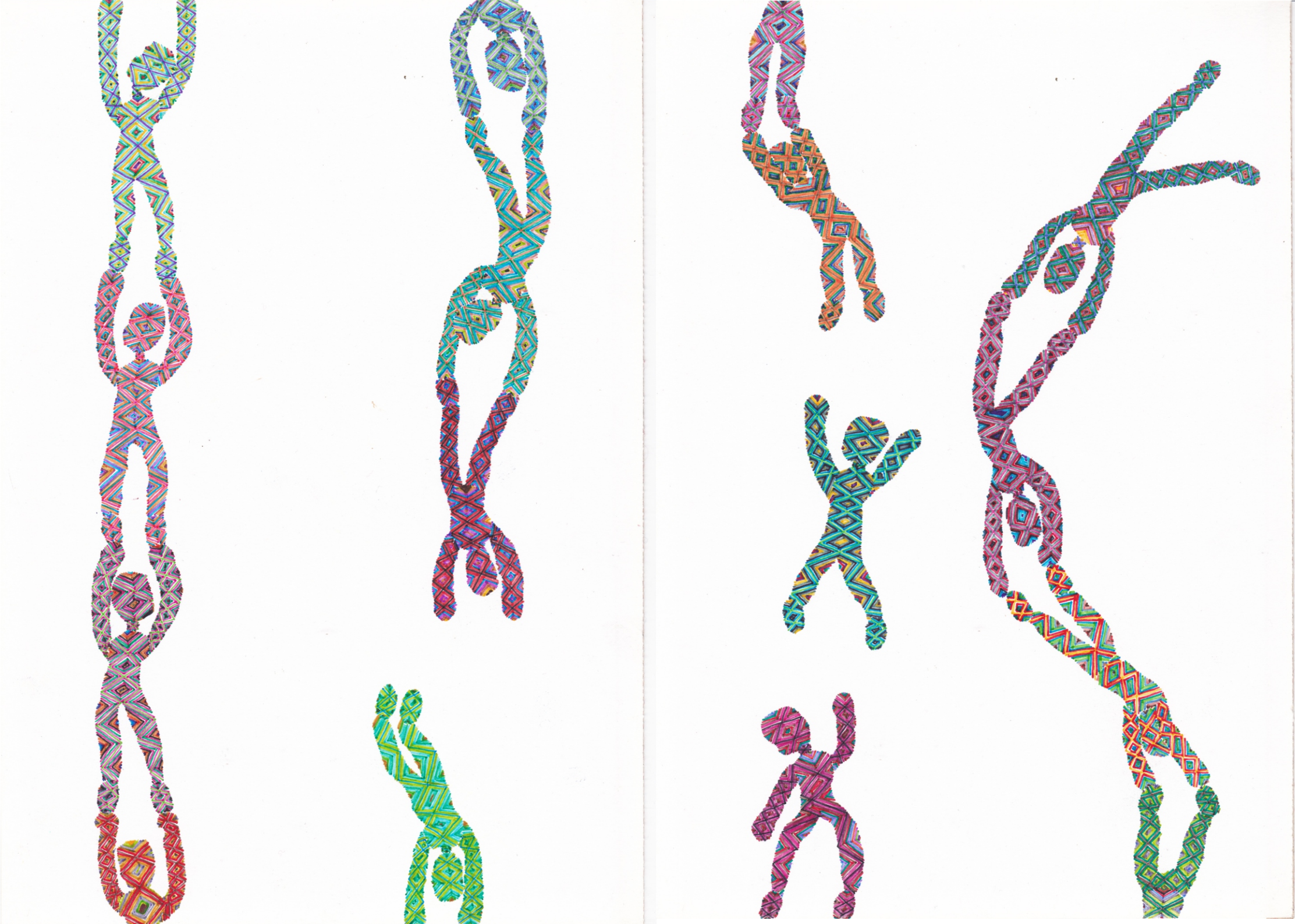
O ovo, antigo símbolo da fertilidade, é um elemento fundante, que simboliza o primeiro, o primordial e figura em muitas receitas de criação do *Cramunhão*. O ovo é um elemento dos alquimistas também, e quanto mais raro, mais difícil de ser apanhado, mais força de intenção, mais vontade magistica será impresso na criatura. As receitas recomendam então ser o primeiro ovo posto por uma galinha em toda sua vida. Contam alguns, que apanharam seu ovo para chocar um *Cramunhão* de uma galinha virgem preta. Há os que atestam ter retirado o ovo

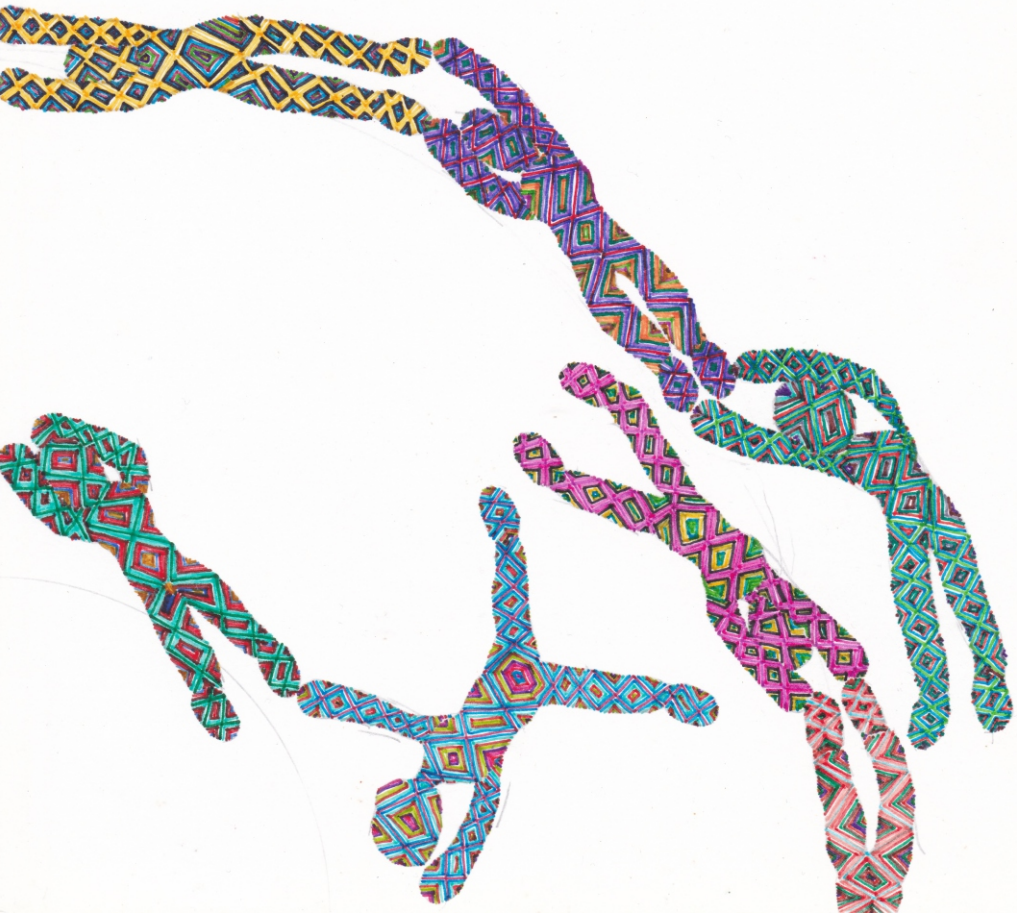
de um galo sob encomenda ao próprio diabo, que aponta certeiro de que galo sairá, outros preferem um ovo de urubu, difícil de achar e de apanhar, pode ser também de um pássaro raro. Essa busca pelo ovo ideal deve ser feita no início da quaresma, os quarenta dias de purgação, como na alquimia, tempo necessário para vir ao mundo da matéria o *Cramunhão*.

Estará preparado quando juntar tudo na garrafa que deve ser imantada pela energia sutil do magista, ou seja, se a garrafa é útero, este útero é do magista, que é a mãe do Cramunhão. Deve se observar os astros no dia do preparo, de preferência lua cheia, veja um alinhamento planetário que adiciona energias a seu gosto, se deseja um pequeno guerreiro busque pelo planeta marte, se busca uma ninfa sensual será a vênus, se quer astucia comercial e comunicação fluida, mercúrio, se deseja que seu filho seja mestre do entorpecimento o melhor é uma ênfase netuniana, agora se quer um Cramunhãozinho diferenciado, único, cheio de estilo, busque urano. Faça o procedimento sempre a noite, entoe encantos e lance palavras de ordem, com voz direcionada e altiva. Com o tempo, o material entrará em fusão conforme a vontade de Gaia, mestra da transformação. Dá-se feito o Cramunhão, que obedecerá única e exclusivamente a vontade de seu criador que combinou sua própria consciência aos materiais, estendeu e continuou seu ser, no ser que criou. O Cramunhão guarda em todo seu processo a sabedoria metafórica alquímica, sabiamente escondido, como todo conhecimento mágico, nas superfícies das lendas e jogos populares.



Por fim, celebrando e evocando a serpente que engole a si própria, num eterno começo e fim, parto da ideia que o termo visão se refere as imagens de toda sorte, que se apresentam no interior do corpo humano, toda vez que os sentidos são estimulados, o que acontece em simultâneo e sem cessar, durante toda a passagem da consciência pela experiência da forma do corpo, limitada e fronteiriça com o mundo, e também acontece fora do corpo a medida que tudo se apresenta como imagem em forma de visualização, visibilidade, visualidade e visibilidade. A todo momento o mundo e eu entramos em consonância energética, por tanto, sensorial e intelectual, através do que percebo do mundo, pela audição, olfato, tato, paladar e demais sentidos desconhecidos do corpo. Nesse sentido, as visões se referem aos estímulos externos, e as visualizações se referem a imageria que surge no interior do corpo. Tudo gera imagem. Somos uma imagem de nós mesmos. A imagem é sempre fragmentada em alguma parte de sua extensão. Mesmo psiconautas e meditadores de longo alcance podem perceber a ameaça constante da borda, do frame, do enquadramento da visão. A arte nos oferece escoamento. Da materialidade, constitui a borda para fora do interior do corpo. A arte escoa das e as visões. Toda arte guarda em si, por direito de linhagem, a capacidade de ser visionária.





Silmar p. RioMar
Artista - Professor - Pesquisador
riosilmarp@gmail.com